25 ÉVES JUBILEUMI SZÁM 132 OLDALON EXTRA TARTALOMMAL

PC GURU

MAGYA… …G LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

ELŐZETES

METRO EXODUS

Ez a metró biztos nem hagy cserben

ELŐZETES

CALL OF DUTY: WWII

Exkluzív előzetes: irány Normandia!

ELŐZETES

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Forradalmi újdonságokat kapunk

DUPLA OLDALAS POSZTER MELLÉKLET

Wolfenstein® II THE NEW COLOSSUS™

A veszedelmes nácik Amerikát is rabigába hajtották, B.J. Blazkowicz azonban nem nyugszik, míg ki nem söpri őket. Közeleg az év legdurvább FPS-e!

43 OLDALAS E3 ÖSSZEFOGLALÓVAL

The Evil Within 2, FIFA 18, Forza Motorsport 7, Far Cry 5, Need for Speed Payback, The Crew 2, Shadow of the Colossus, Age of Empires: Definitive Edition, Mount & Blade II: Bannerlord, Marvel vs. Capcom: Infinite, Ace Combat 7: Skies Unknown, Crackdown 3, Mario + Rabbids Kingdom Battle, Ashen, Knack 2, Skull & Bones, The Darwin Project, Monster Hunter: World, Ori and the Will of the Wisps

PC GURU 2017. 07.
17007
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

DIABLO III: RISE OF THE NECROMANCER TESZT

Kibővült a Diablo III, megérkezett a nekromanta!

TEKKEN 7 TESZT

Végre PC-re is megérkezett a legendás verekedős széria.

RISING STORM 2: VIETNAM TESZT

A vietnami háború zöld poklába taktikai FPS-en át vezet az út.

DIRT 4 TESZT

A DiRT visszatért a sorozat alapjaihoz: az arcade versenyzéshez!

NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
Nintendo
7
www.pegi.info
amiibo
Splatoon 2
ÚJ FEGYVEREK
ÚJ PÁLYÁK
ÚJ VÁROS
MEGÚJULT SPECIÁLIS TÁMADÁSOK
© 2017 Nintendo Co., Ltd.
Győzzön a legfrissebb!
Fesd a várost neon színekre
a Turf War területharcokban!
Kapható
7.21-tól
Nintendo Switch
A CSOMAG TARTALMA:
Nintendo Switch™ konzol + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
+ Nintendo Switch dokkoló + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2)
+ Nintendo Switch hálózati töltő + HDMi kábel
+ Splatoon™ 2 Letöltőkód
www.nintendo.hu
CONQUEST entertainment

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/07-es számához steames Spintires PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. JÚLIUS

BOLDOG SZÜLINAPOT, PC GURU MAGAZIN!

Emlékszem, öt évvel ezelőtt pont ezen a napon bent ültem a szerkesztőségben, mint az „új fiú", akinek még a munkaköre sem volt teljesen tisztázott (amolyan gyakornokként vettek fel, mondván, csak lesz belőlem valami, legrosszabb esetben fogpiszkáló), és szorgosan körmöltem a cikkeket, miközben az akkori szerkesztők, Bate, Mo és wilson ezerrel dolgoztak az épp 20. születésnapját ünneplő PC Guru magazinon.

A 2012 júliusi számban a régi Guru-csapat apraja-nagyja megszólalt, és még én is kaptam benne pár sort, amolyan rögtönzött bemutatkozásként – mondjuk jellemző módon a rólam szóló etap címe el lett írva, így a „legkissebb királyfiként" vonultam be a Guru 20 éves történelmébe. Micsoda idők! Ha valaki akkor azt mondja nekem, hogy öt évvel később én vetem majd papírra ezeket a sorokat és köszöntöm az újságot annak negyedszázados évfordulóján, hülyének nézem – pedig pontosan ez történik, és be kell vallanom, hogy fantasztikus érzés.

Ennek megfelelően a kezetekben tartott PC Guru magazin a szokottnál terjedelmesebb, hiszen 132 oldalon számolunk be nektek a nyár legnagyobb játékairól, az épp magunk mögött hagyott E3 kiállításról, valamint a Guru 25 évéről, kiemelve benne az utóbbi 5 esztendőt, hisz az előtte lévő két évtizedet már nagyon jól összefoglalták a srácok. Így aztán a mostani csomagban a múlt mellé befurakodik a jelen is, bemutatva az aktuális gárda apraját-nagyját, avagy azokat az írókat, akik nélkül nem volna Guru a Guru. A magam részéről csak annyit mondhatok: kifejezni is nehéz, mennyire megtisztelő, hogy ezekkel az emberekkel dolgozhatok, mint ahogy az is, hogy egy olyan jelentős eseményt, mint a PC Guru magazin fennállásának 25. évfordulója, velem a fedélzeten ünnepel az újság. Kösz, srácok! Na, most pedig, hogy kiömlengtem magam és az orrom is kifújtam, ideje rátérni a gamer tartalomra is, mert abból is kijut ám dögivel.

Említettem ugye az E3-at, amit a tavalyi 35 oldalas összefoglaló után idén egy 43 oldalas összeállítás követ, benne olyan játékok minden részletre kiterjedő bemutatásával, mint a borítónkat is díszítő Wolfenstein II: The New Colossus, a Call of Duty: WWII, az Assassin's Creed Origins vagy a Need for Speed Payback, hogy csak a legnagyobbakat említsem. Mindemellett még az Early Access rovat is belefért a lapba, szóval, akik azonnal kipróbálható bétákra (vagy épp alig működő alfákra) vágynak, se keseredjenek el.

Tesztek közül kiemelendő a Tekken 7, a Blitzkrieg 3, a Rising Storm 2: Vietnam, a Rime és a DiRT 4, de természetesen a Radar alatt indie-összeállítása is visszatér a szokásos 4 oldalon. Extra rovatból annyi most nem jutott, elvégre vitte a helyet az E3, de a hardverek szerelmesei azért így is elégedettek lehetnek, hiszen kedvükért elsőként tesztelhettük a Zotac legerősebb kapható videokártyáját. És ha mindez nem volna elég meggyőző, hát még mindig ott a teljes játékunk, a Spintires, ami nemcsak minőségi alkotás, de a maga módján ritka madár is, hiszen hány játékban dagonyázhatunk a szovjet éra legszebb óriásaival?

Szóval ez az idei év eddigi legtartalmasabb Guruja, jó olvasást és játékot kívánok! És ahogy 25 éve minden nap:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

A PC GURU EZZEL A SZÁMMAL NEGYEDSZÁZADOS LETT, AZ ELMÚLT 25 ÉVBEN PEDIG RENGETEGET VÁLTOZTAK MIND A VIDEOJÁTÉKOK, MIND A SZÁMÍTÁSTECHNIKA. VAJON A PC GURU MAGAZIN 50. SZÜLETÉSNAPJA IDEJÉN MILYEN JÁTÉKOKRÓL ÉS KÜTYÜKRŐL ÍRUNK MAJD AZ ÚJSÁGBAN?

Chocho
Elnézve a VR egyelőre kezdetleges, de mégis határozott szárnypróbálgatásait, simán elképzelem, hogy az összes játék valami sisakszerű kütyün át fut majd, mi pedig cikkek helyett anyázós YouTube-videókban döntjük el, tetszik-e nekünk vagy sem. Vagy ez már a jelen... ?

Böjti
25 év múlva már közvetlenül kapcsolódunk a hálózatra. A sci-fik, cyberpunk sztorik alapján egy aljzat lesz beépítve a fejünkbe, amibe csak becsattintjuk a kábelt, aztán mehet is a hiperrealisztikus FPS, RPG, kaland, Fruit Ninja. Vagy a mókázás az aktuális szépségideállal.

Chris
Úgy sejtem, hogy 25 év múlva már csak videókból fog mindenki tájékozódni, és a 15 másodperces videotesztek lesznek a menők. Ebben három mondatnak jut hely, és mindháromban benne lesz a „szar" szó – ugyanis csak akkor lesz hiteles a teszt.

Peti, a dizájner
Az 50. számban a cikkeket az agyunkba műtött PC-vel írjuk és dizájnoljuk. A kütyüket úgy teszteljük, hogy az irodában kinyomtatjuk 4D nyomtatón, amihez a szoftvert a forgalmazó küldi át, majd ezeket légdeszkán állva próbáljuk ki, hogy az igazi 5D hatás érvényesüljön.

JohnBart
Miután csapnivaló futurológus lennék, inkább nem állok neki jósolni, de személy szerint nagyon csalódott leszek, ha 2042-ben nem a Star Trek holofedélzetét idéző, szobanagyságú interaktív virtuális valóság lesz az alap, ha gamingről beszélünk. :)

Bate
Szóval mi lesz 25 év múlva? Nyilván a játékokat egy beépített chipre fogjuk letölteni, ami közvetlenül az agyunkba juttatja majd a jelet, és mindent a gondolatainkkal fogunk irányítani. Olyasmi lesz ez, mint a virtuális valóság, csak tökéletes lesz a grafika, és a fejünk sem fog fájni utána.

Lor
Szerintem elérjük azt az állapotot, ami a Ready Player One nevű regényben van: teljesen beleolvadunk a virtuális világokba, és komplett univerzumok közt választhatunk. Amúgy szerintem ezt lehetetlen megjósolni, mert 25 éve el sem tudtuk képzelni azt, ami ma a mindennapok része.

Siklara
25 év múlva már csak a gyűjtők kedvéért lesznek hagyományos PC-k és konzolok, mi pedig, akár egy hátborzongató disztópiában, a kanapén fekve, fejünkön valami fura kütyüvel fogunk elveszni a megjelenése 30. évfordulója alkalmából újrakiadott Skyrim világában.

wilson
Szinte biztosra veszem, hogy lesz legalább egy előzetes vagy teszt egy forradalmian új, sosem látott ötletekkel jelentkező, korai hozzáférésben levő, túlélős-kraftolós játékról, és szinte biztosan engem fog megverni a sors azzal, hogy írnom kell róla.

Midnite
Grand Theft Auto XXII, holografikus VR Pacman, régi retro kontrollerek (mert addigra már mindent mozdulatokkal irányítunk), interjú PewDiePie unokájával. Persze a fiatalabb korosztály már rég nem fog tudni olvasni, így az újság csak podcast formájában lesz kiadva.

042

ELŐZETES

FAR CRY 5

A Ubisoft közkedvelt FPS-sorozata ezúttal nem egy egzotikus helyszínen, de még csak nem is a vadnyugaton játszódik.

078

TESZT

EVERSPACE

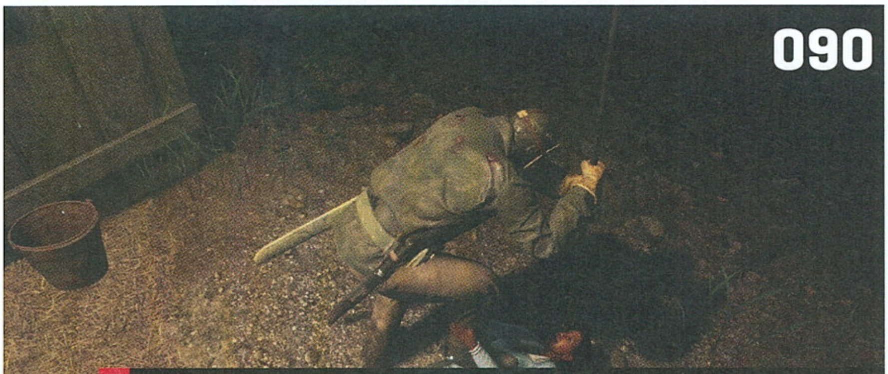
Zűr az űrben? Az, hiszen újra és újra neki fogsz állni a felfedezésnek és túlélésnek. Amíg meg nem unod az örökös körforgást.

086

TESZT

GET EVEN

Egy meghalt lány, rengeteg szétszakadt emlékkép, valamint egy elhagyatott elmegyógyintézet, ahol valaki rajtad kísérletezik.



090

TESZT

FRIDAY THE 13TH: THE GAME

Jason, a horrorfilmes sztár visszatért a videojátékok világába, hogy egy kompetitív program során megsokszorozza áldozatai számát.

Tartalom

ELŐZETES

022 Wolfenstein 2: The New Colossus
026 The Evil Within 2
028 Ace Combat 7: Skies Unknown
029 Crackdown 3
030 FIFA 18
032 Assassin's Creed Origins
036 Forza Motorsport 7
038 Skull & Bones
039 Ori and the Will of the Wisps
040 Metro Exodus
042 Far Cry 5
046 Need for Speed Payback
048 The Darwin Project
049 Monster Hunter: World
050 Mount & Blade II: Bannerlord
052 Marvel vs. Capcom: Infinite
053 Mario + Rabbids Kingdom Battle
054 Call of Duty: WWII
060 The Crew 2
062 Ashen
063 Knack 2
064 Shadow of the Colossus
064 Age of Empires: Definitive Edition

EARLY ACCESS

066 Planet Nomads
068 Worlds Adrift
070 The Next Car Game: Wreckfest
072 Hell Warders

TESZT

074 DiRT 4
078 Everspace
080 Tekken 7
084 Rime
086 Get Even
088 MotoGP 17
089 MXGP3
090 Friday the 13th: The Game
092 Cold Waters
094 Rising Storm 2: Vietnam
098 Blitzkrieg 3
100 The Secret World Legends
102 Air Missions: HIND
104 Diablo III: Rise of the Necromancer
105 Micro Machines World Series
107 Cars 3: Driven to Win
108 Star Trek: Bridge Crew
110 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
111 ARMS

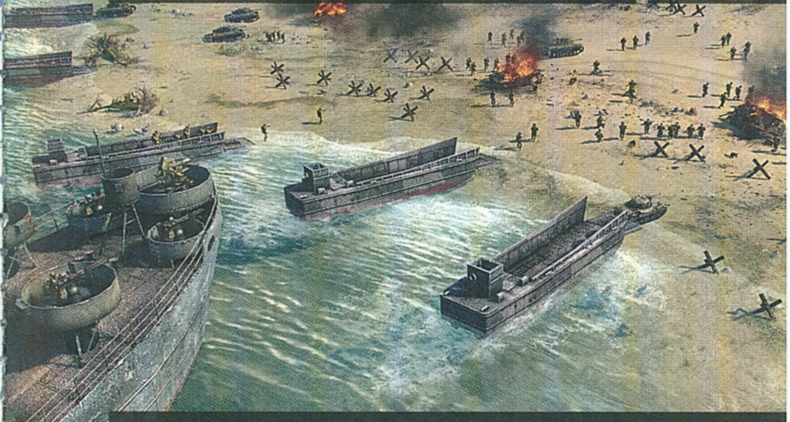
HARDVER

120 Hardver és Tech hírek
122 ZOTAC GeForce GTX 1080 Ti AMP! teszt
124 Samsung Gear 360 + New GearVR teszt
126 Razer Hammerhead BT teszt

ROVATOK

008 25 éves a PC Guru!
112 Frankfurt és Nintendo
114 Radar alatt
118 Mentőöv
128 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 098



BLITZKRIEG 3

Vissza a frontra, méghozzá rengeteg, a korai hozzáférésben eltöltött munkaóra és összecsapás során, alaposan megvariálva a játékmenet is. Egyfelől több funkció is ment a kukába, azok helyett viszont itt van Borisz, az MI, ami most még verhető.

A HÓNAP ELŐZETESE 022

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Blazkowicz megint nagyon kiütötte magát, elvégre ismét ágyhoz kötve ébred, hogy aztán lezúzza az egész Amerikát leigázó náci rezsimet. A stílus a régi, a játékmenet a megszokott.

A HÓNAP JÁTÉKA 074

DIRT 4

Egyeseknek áldás, másoknak átok lehet, de a Codemasters nagysikerű, jó régóta tartó sorozata nem a DiRT Rally profi szimulációs irányvonalát vitte tovább, hanem visszatért az arcade-esebb stílushoz. Persze tette ezt mai körítéssel, avagy olyan realisztikus külső mellett csapathatjuk a vérbeli ralit, amilyenre még nem volt példa.

TELJES JÁTÉK:

0KH44GBEB34BMQAUL0AS

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: V85FV8M3

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. augusztus 15-éig érvényes.

A TAJGA HŐSE
SPINTIRES

[ÍRTA TIKA] **Az aktuális mellékletünkben nem ígérhetek vért, hisz egy árva fegyver sincs a játékban, sem életre szóló kalandot, csak sarat, dágványt és olyan off-road élményt, amitől égnek áll a haj! A terepre hívó őrületben pedig az orosz szállítójárművek villantanak!**

Gondban vagyok a skatulyákkal, ugyanis a Spintires nem olyan, mint egy szokásos munkagép-szimulátor, de nem is versenyzünk benne, és ha tíz órát beletettél, csak annyit nyögsz ki, hogy „aztabetyárját", miközben nem történt más, minthogy A-ból B pontba elvittél két rakomány fát egy orosz monstrumon. Akkor hogy az ördögbe vezethette egy ilyen játék a Steam toplistáját? Nosztalgia, nagydarab gépek és a járművet vezető ember állati énjét előhozó felázott talaj – úgy látszik, ennyi is elég az üdvösséghez.

Az 1980-as évek sárban dagonyázó orosz (vagy mondjuk inkább, hogy szovjet) technikáit a brit Oovee még 2014-ben kötötte össze a fakitermeléssel. Néhány „egyszerű", de beszédes pálya, például a Vulkán, Domb, Síkság vagy Part a kiindulópont, ahol a természet és a munkagépek küzdelme új értelmet nyer, utóbbi lenne ugye az off-road. Abban a korban járunk, amikor még nem létezett műholdas navigáció, és hogy az orosz tajgáról is ejtsünk már néhány szót, az éves átlaghőmérséklet fagypont alatt van, de a nagyon rövid tavaszi-őszi időszakban is csak a talaj felső rétege olvad ki, ettől lesz az a jó kis lápos ingovány és a sártenger. E kedves tájon alig vannak utak, csupán vadregényes erdők, rohanó folyók és néhány erdei csapásnak nevezhető nyomvonal. A téli fakitermelés már lezajlott, úgyhogy a játékos rögtön munkába is állhat, a feladat pedig egyszerű: szedd fel a térképen megjelölt rönköket, majd vidd el azokat a lerakóig. Időkorlát és minden egyéb kötöttség nélkül, csupán csak a kihívás izgalmáért. A járműpark zseniális, az egykori néphadsereg kötelékéből ismerős lehet például a MAZ-537, amelyből nálunk a G variáns (csörlős), a nehéz járművek, főleg harckocsik szállítására specializált változat volt (van) jelen. UAZ-t vagy a 6x6-os katonai KRAZ-t biztos láttatok már az utakon, olyan örökzöldek pedig, mint a ZIL vagy a KAMAZ csak párás szemmel emlegethetők szállítmányozási körökben. A MAZ-7310 eredetileg a ballisztikus rakéták hordozására lett tervezve, ilyeneken gördültek a SCUD-ok is, nos, ez a jármű a civil felhasználásban ugyanilyen ütős.

Ebben a hónapban igazi ínyencfalatot pakoltunk a magazinhoz, amivel akár évekig is remekül elszórakozhattok.

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO, Oovee Game Studios

FEJLESZTŐ
Oovee Game Studios

MŰFAJ
szimuláció, off-road

INFO

MEGJELENÉS
2014.06.13.

ÁR
Steamen 24,99 euró, avagy nagyjából 7700 forint.

GÉPIGÉNY

Intel Dual Core 2.0GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 9600GT VGA, 1 GB HDD.

A nagyvasak mellett pedig a spéci gumik, platók és bővítmények is megtalálhatók, de erről majd később.

PADLÓGÁZ ÉS NAGY MOSOLY!

Egy szép verőfényes napon bepattansz a garázs előtt felejtett járművek egyikébe, és elindulsz feltérképezni a tájat. Úgy 15 másodperc múlva, amikor a kerekek már nem állnak ki a sárból, rádöbbensz, hogy az összkerékhajtás és a differenciálzár ezen a vidéken éppúgy hozzátartozik a mindennapi közlekedéshez, mint nálunk a duda. Az abroncsok széles, mély csapást vágnak a tőzegbe, aztán jön egy akkora tócsa, hogy a kabintetőig ér a sár, de ez még a viccesebb rész. Malomkerék méretű sziklák, elfogy az út, fennakad az alváz egy tuskón, és még sorolhatnám a szebbnél szebb kalandokat, ám legyen elég annyi, hogy csak bizonyos – kisebb agyvérzés árán megközelíthető – pontok elérése (ezek fekete forgószéllel vannak ábrázolva) után tűnnek el a térképet letakaró foltok, e szorgalmi feladat

Megindultunk a srácokkal, hogy leszállítsuk az új Gurut, és bizony kell a segítség, ha a rögös úton elakadnánk - olvasóink öröme számunkra a legfontosabb.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A Spintires nem egy hatalmas költségvetéssel bíró alkotás, de még így sincs szégyenkeznivalója, a fizikája meg a mai napig példaértékű. Ráadásul a magyar nyelv is választható.

végrehajtása nélkül egyébként vakon tapogatnád ki a járható ösvényeket. Út közben találsz néhány újabb garázst feloldható járművekkel, továbbá üzemanyagdepókat, amelyek döntő fontossággal bírnak, hisz az orosz dízelmotorok igénytelensége (szinte bármilyen olajszármazékkal elmennek) mellett a fogyasztásuk is legendás. A MAZ-537 V12-ese például 125 litert eszik 100 km-en, de nyilván ez csak átlag, tehát amikor mind a 8 kerék hajt, és az életéért küzd a tajgán, ennek a duplája is lecsúszik a torkán.

OROSZORSZÁGBÓL SZERETETTEL...

A jellegzetes, kelet-európai ecsetvonásokat nehéz összetársítani egy brit stúdióval, de sok mindent megmagyaráz, hogy a fő programozójuk, s egyben az ötletgazda egy bizonyos Pavel Zagrebelnyj volt. Apró érdekesség, hogy a kickstarteres pénzből hatalmasat gurító stáb tavaly komoly vitába keveredett. A fáma szerint Pavelt részben vagy egészben, de nem fizették ki, és a két angol kolléga elkezdte a cégből kimenteni a nyereséget, amire állítólag az oroszunk egy timebombbal (a kódban elrejtett időzített bug) válaszolt. Steamről egy időre le is került a játék, végül aztán minden rendeződött, bár a timebomb létezését Pavel nem ismerte el, szerinte egy, a programban felejtett másolásvédelmi algoritmus okozta az egész hajcihőt. Hát, simán elképzelhető... (Na persze!) Mindenesetre a játék nagyon szép és nagyon kelet-európai (életérzésre pont, mint az ARMA), nincs túlszaturálva, minden nagyon realisztikusnak hat, a járművek pedig szinte tapinthatóak. A felfüggesztés és a hajtáslánc tökéletesen van modellezve, a fizika gyönyörűen dolgozik, nem lehet fogást találni a dízelek morgásán sem, úgy szól és mozog minden, mintha dokumentumfilmet néznél. Az olyan apróságoktól, mint a ZIL rozsdafoltjai, örömódákat zenghetnénk, de az utakba vágott mély csapák sem tűnnek el – és később még nehezebb lesz ezeken átkelni. Aztán említhetném a kidönthető fákat is, és a tajgára jellemző életérzést megkoronázó dinamikus napszakváltást.

Az irányítás precíz, de legfőképp pontosan adja vissza a súlyviszonyokat, és a lejtős-saras terület, valamint a gumiabroncsok közti kölcsönhatást. Alapvetően a billentyűzet-egér kombót, illetve az X360-as kontrollereket komálta a Spintires, ám a későbbi javításokban a kormány és pedál szettek is kaptak egy esélyt (állítólag az egyszerűbb modelleken, ahol közös tengelyen van a fék-gáz, ott lehetnek kalamajkák). Az egyetlen dolog, ami kissé megtöri a hurráoptimizmust, az a kamera kezelése, elvégre már az is fájó, hogy nincs belső nézet, de a külsőben sem könnyű precíz, mondjuk egy-egy kerékre és az előtte lévő akadályra fókuszáló látószöget beállítani. De gördüljünk csak vissza a boldogságos részekhez, ami a sárban tehetetlenül pörgő kerekeknél még nem egyértelműen pozitív érzés, mert csak akkor válik azzá, ha a csörlőt is megismered. Számos függesztési pont létezik, így fához, másik járműhöz kötve kivonszolhatod a dögöt a sárból (a Haladó részben a járműbe ágyazott fehér pöttyöktől húzható ki a drótkötél), lehet játszani a szögekkel, rásegíteni a hajtással, szóval nagy élmény egy patakmederből kirángatni a többtonnás gépeket. Amennyiben darus szerelvényt vezetsz, biztos lehetsz benne, hogy a gém sem dísz, hanem tökéletesen működő kellék. Fogy a benzin, sérülnek a vasak, s így jön képbe a teljes járműpark. A felborult Kamazt talpra állíthatja egy másik, az UAZ vihet szerszámokat a javításokhoz, a platósokra felpakolható az üzemanyagtartály, ha a faszállítóból félúton kifogyna a nafta, és ugyanez van a négyes multiban, ahol egymást csörlözitek, húzzátok-vonjátok, ami még jobb móka. Van néhány kisebb segítség a játékon belül, például ha menthetetlen a helyzet (folyóban rottyra ment a motor), akkor a térképen (F1) a garázsra kattintva visszateleportálható a bajba jutott gép, s a farönköket sem muszáj daruval felrakni, egyszerűen csak a megfelelő négyszögbe állva válasszuk az automatikus rakodást. A legmagasabb nehézségi fokozatban azonban semmi könnyítés nincs, szélesre nyílnak az adagolók, durván fogy a nafta, és egy kiálló szikla, lebólintott fa is komolyabb sérüléseket okoz.

CSAK A RÖNKBIZNISZ!

Minden szeretetünk mellett is lehangoló lehet, hogy csupán a farönkbizniszben tudunk villantani, ugyanakkor a kezdeti techdemó-jelleget (kevés pálya, nem túl sok jármű) a köztes időben megjelenő pálya és járműszerkesztő alaposan feltornászta. A Steam Műhely és az internet tele van új, ötletes pályákkal, és a terepjáróktól a traktorokig mindenféle kipróbálható géppel. Végül mi mást kívánhatnék, mint jó utat és kellemes dagonyázást!

PC GURU
17/07
A szórakoztató informatikai magazin
FIZESS ELŐ!
Legendák mesélnek
Mocsy visszatér
Bate nosztalgiázik
Leleplezződik a Guru-csapat
25 éves a Wolfenstein 3D
Így készül a Guru
A Guru legyen veletek!
25 ÉV!
AMIGA, ATARI, IBM, PC

25 éves a Guru

Hát ezt is megértük: a PC Guru nyomtatott őse kereken 25 esztendeje látott napvilágot, az elkövetkezendő oldalakon pedig az újság egykori és jelenlegi szerzői mesélnek arról, milyen is a hazai sajtótörténelem részesének lenni. Negyedszázadnyi nosztalgiával persze tíz teljes Gurut is fel lehetne tölteni, de nekünk sajnos korlátozott a helyünk – ennek ellenére bízunk benne, hogy ez a 13 oldal kellemes érzésekkel tölt el benneteket, és ad egy kicsit személyesebb ízt az újság olvasásához.

Felfoghatatlan, hogy mennyi idő telt el azóta, hogy négy bátor (botor?) fiatal úgy döntött: lemezújságot alapít. Ezeket a floppyn terjesztett magazinokat a színtiszta lelkesedés fűtötte, és bár a többségüket nyom nélkül nyelte el a történelem, egy közülük megérte, hogy nyomtatásban is kiadják. Ez volt a Berényi Zoltán (Bear), Fehér Gábor (Masell), Marinov Gábor (Gaborca) és Turcsán Tamás (Shy) által alapított Guru, mely Magyarország legolvasottabb szórakoztató informatikai magazinjává vált, és 1992 óta nyomtatott formában is olvasható.

Elképesztően sok dolog történt ebben a 25 évben, és nemcsak a magazin életében, de a videojátékiparban is. Amikor az első Guru megjelent, még az Amiga volt a sztár, de befigyelt a C64 és a ZX Spectrum is – főleg itt, kelet felé, ahol a PC-k még ritka kincseknek számítottak. És hogy mi volt a tengerentúlon? Nos, brutális konzoluralom: mindenki a legújabb Nintendóra és SEGA-ra csorgatta a nyálát, arrafelé a személyi számítógép kultusza csak sokkal később alakult ki. Ennek megfelelően, ha valaki itthon szeretett volna tájékozódni a komputerekkel kapcsolatban, akkor a mindenféle amatőr csoportok által készített lemezújságokra hagyatkozott. Ezeket azonban, még ha árulták is, össze-vissza másolta a közönség, így a minőség megtartásának egyetlen módja a lappiacra való betörés volt.

Talán sokan nem is tudják, hogy a csak simán Guru című kiadvány negyedévente jelentkező nyomtatott különszáma volt a PC Guru, ami végül teljes értékű havilappá vált – ennek ellenére ez a Guru a klasszikus magazin valódi utódja, ezért van, hogy a lap időszámítását is 1992 júliusától mérjük. Az első Guru borítóján az Eye of the Beholder egyik artworkje feszített, egy pixelekből összeállított, tengert ábrázoló kép, amelyet a már sajnos elhunyt művész, Rick Parks készített. Az újság tartalmát jórészt leírások és végigjátszások, tippcsokrok és technikai ismertetők tették ki, a teszteket pedig egy nagyon egyszerű értékelési metódussal zárták a szerzők: Best, Cool, O.K., Oh, No..., valamint Error – igaz, ezek mögött már akkor is százalékos érték rejlett, szóval mondhatjuk, hogy a PC Guruban hagyományosan jelenlévő százalékalapú értékelés a kezdetekre vezethető vissza. Az első Guru egyébként 68 oldalas volt, avagy a mostani szám majd' kétszer nagyobb nála...

Az újság története során aztán kiadók és szerkesztői gárdák jöttek-mentek, megszámolni is nehéz lenne, pontosan hány kézen ment át az újság ez alatt a 25 esztendő alatt. Nemcsak az alapítók, de egyes szerzők és szerkesztők is amolyan félistenek lettek a hazai gaming szcénában, Lily, Brazil, Mocsy és Chris nevét kiejtve egész osztályokat lehetett felvillanyozni. És bár közülük sokan már nem részei a Guru utazásának, mi, a mostani csapat hisszük, hogy ez a 25 esztendő csak a kezdet volt. Ameddig lesznek olvasók, addig lesz Guru is, mi pedig ugyanolyan lelkesen állítjuk majd össze a magazint, ahogy az elődeink tették. Na, de legyen elég ennyi a rögtönzött töri órából – lássuk, mi mindent mesélnek nekünk az újság egykori és jelenlegi munkatársai!

Balra a Sasa-korszak szerkesztői, jobbra pedig már jórészt mostani arcok ülnek – de Chris az egyetlen, aki mind a két képen szerepel!

Különszámok bűvöletében

A PC Gurunál már szinte hagyomány, hogy évente jelentkezünk valamilyen különszámmal. 2013 őszén a Skylanders magazin volt az első a sorban (ezt Bate főszerkesztette), ezt követte 2014-ben a Ubisoft különszám (wilson munkája), majd 2015-ben megint egy Skylanders magazin (ismét Bate). 2016 őszén a League of Legends kapott egy kiadványt (ezt Chocho követte el), és végül a sort kissé megbontva idén is megjelent egy különszámunk, igaz, ez tavasszal: a Microsoft termékeire fókuszáltunk benne (újra Chocho). És lesz még egy idei meglepetésünk, csak győzzétek kivárni...

A PC Guru korábbi főszerkesztőinek naplójából...

A PC Guru 25 éve során főszerkesztők jöttek-mentek, akik az újság eltérő korszakaiban más-más irányvonalat képviselve tolták a Guru szekerét. A jubileum alkalmából többen is megszólaltak a kedvünkért, köztük olyanok, akik az öt évvel korábbi, 20. születésnap idején nem – vagy azért, mert nem voltak épp elérhetők, vagy azért, mert még nem ültek a főszerkesztői székben vagy el sem hagyták azt.

EGY IGAZI ÖREG RÓKA EMLÉKEI

Mocsy, avagy Mocsáry József a PC Guru második főszerkesztője volt, aki az ezredforduló idején vette át a stafétát az alapító-főszerkesztő Beartől. Mocsy az elmúlt 17 év során kalandos utat tett meg, volt PR-os, szerkesztő, újságalapító, most pedig a GameStar magazin főszerkesztője. Át is adjuk neki a szót.

Undorító ütemben öregszem. Ezt nemcsak a halántékomnál egyre szaporodó ősz hajszálak számának a növekedéséből látom, egyre gyakrabban jönnek velem szembe olyan évfordulók, melyek elején túlságosan nagy számok találhatók. Jövőre már a harmincadik érettségi évfordulót fogjuk ünnepelni, de a gamer pályafutásomban is elérkezek a huszonötödik esztendőhöz. Ez persze azt jelenti, hogy az első újság, ahol cikkem is megjelent, már negyed évszázados.

A vicc az az egészben, hogy olyan, mintha tegnap lett volna, pontosan emlékszem arra az estére, amikor a Gurut (elmondani sem tudom mennyire rühelltem kezdetben ezt a nevet) először megláttam a Szabó Pál művelődési ház copy partiján, ahol a szerzői és szomszédos jogok még senkit sem érdekeltek, viszont alaposan rápörögtünk a nyugatról behozott warez anyagok másolására. Az akkori gurus szerkesztők ott terítették az anyagot, ahol a legnagyobb szükség volt rá, villámgyorsan elfogytak az első példányok, onnantól meg nem volt megállás a lejtőn. Legendás barátságok szövődtek azokon az összejöveteleken, aki számított, az ott fontoskodott. Mentségünkre szóljon, hogy azokban az időkben az internet még nagyon gyerekcipőben járt, az egyetemeken kívül szinte nem is létezett a világháló, a Facebook megteremtője meg még a csattogó falepkét tologatta valahol a világ szerencsésebb felén.

Itt ismertem meg én is a gurus srácokat és láthatóan imponált nekik, hogy milyen lelkesedéssel beszéltem a Wizardry-sorozatról, melyet nyugodtan lehet minden idők egyik legjobb szerepjáték sorozatának nevezni. Masell barátom unszolására még cikket is írtam, mely olyan rossz lett, hogy egyetlen szó nélkül örökre elsüllyesztették az egyik fiók mélyére. Ez persze nem szegte kedvemet és hamarosan egyre szorosabb kapcsolatba kerültem az újsággal, illetve az ott dolgozó srácokkal. Szép lassan megkezdtem a lassú előremenetelemet azon a bizonyos szamárlétrán.

A mostani feladatom az lenne, hogy megemlékezzem a legszebb és legjobb gurus élményeimről. Sokat gondolkoztam azon a bizonyos élményen, de aztán rájöttem, hogy lehetetlen kiválasztani egyetlen pillanatot. Huszonöt évvel ezelőtt vérlázítóan fiatal voltam, a Guru szó szerint a családom volt. Rengeteg nagyszerű emberrel találkoztam itt, a Gurunak köszönhetem az első komolyabb külföldi utazásaimat is, a remekbe szabott kiállításokat, a felejthetetlen Guru táborokat és az éjszakába nyúló lapleadásokat (na jó, nem fogok a pokolra jutni, ezek nem tartoznak a legszebb élményeim közé). A hiúságomat még manapság is legyezgeti, hogy a Mocsy név hallatán rákérdeznek arra, hogy „Te az a Mocsy vagy?". Ilyenkor igyekszem szerényen mosolyogni és ártatlan képpel bólogatni, de azért legbelül örülök annak, hogy még felismernek és a részese lehettem egy olyan kornak, amikor nem az számított véleményvezérnek, aki hangosabban és alpáribban üvölt bele a webkamerájába.

A Guru mindig is az életem része volt, soha nem tagadtam meg ezt az időszakot, sőt kifejezetten büszke vagyok azokra az évekre. Ez az új helyemen is állandó poénforrás, a „kettős ügynök" csak a legenyhébb kifejezés, amit az elmúlt hat évben rám ragasztottak. Annak kifejezetten örülök, hogy az eredeti gurus társaság nagy részével még a mai napig jó a kapcsolatom, nem fordulnak el, ha összefutunk egy gamer rendezvényen, sőt még arra is volt példa, hogy közösen szerveztünk balatoni hajókázást, melyen senki sem esett bele „véletlenül" a tóba ruhástól. Boldog születésnapot kívánok Guru, örülök, hogy tizenegy hosszú éven keresztül az életed része lehettem, nélküled egészen biztosan más lenne az életem.

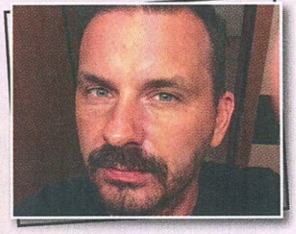
AKI MÁR INKÁBB CSAK REKORDOKAT DÖNTÖGET

Sasa, alias Sashegyi Zsolt Bear ideiglenes visszatérése után átvette a PC Guru szekerét, hogy Mocsyt követően teljesen új irányvonalat szabjon a PC Gurunak. Igazi aranykor volt ez az újság életében, mivel azonban Sasa a 20. évforduló idején már leírta korábbi tapasztalatait, inkább azt kérdeztük tőle, mi történt vele az elmúlt 5 évben. Lássuk!

2000-2008-ig a PC Guru az életem része volt, a legfontosabb dolog, amivel akkor foglalkoztam. Életem legfelhőtlenebb periódusában először szerkesztőként, majd főszerkesztőként irányítottam a lapot. Igazából ezekről az évekről csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. A példányszámok az egekben voltak, a hangulat elképesztő jó volt, a magazin mellett táborokat, országos roadshow-kat szerveztünk, videókat és podcasteket készítettünk – csak akkor még nem tudtuk, hogy ezt egyszer podcastnek hívják majd. Igazából egy nagy buli volt az egész, főleg azokban az időkben, amikor az Astoriánál a legfelső emeletet kivette nekünk a cég. Elzárva a többi szerkesztőségtől hol minigolf pályának rendeztük be a szerket, hol pedig a vonalas telefont kihangosítva (szocreál Xbox Live) toltuk egymás ellen a Splinter Cellt, vagy halmoztuk fel a szerkesztőségben megtalálható összes szemetet Hancu asztalán. Ha jól emlékszem, ezekben az időkben egyszer Chocho is meglátogatott minket, akkor még rajongóként. *(Így volt, fórumtalálkozóra mentem a többiekkel, és Christ is akkor láttam először – nem is köszönt, vörös szemekkel meredt a monitorra, amin épp valami fura kreatúra hátán repült a WoW-ban. – Chocho)*

Az azóta arany éveknek emlegetett korszak számomra 8 év után lezárult. Először az 576 Kbyte áruházlánc marketingeseként, majd a LEGO Store üzletekért és rendezvényekért felelős marketing igazgatóként folytattam a pályafutásomat. Előbbi „szakmába" vágott, míg utóbbi rengeteg kihívást állított elém, de remélem, vettem az akadályokat. Azóta lebonyolítottunk egy LEGO toronyépítés Guinness rekordbeállítást a bazilika előtt, útjára indítottunk egy évről-évre megrendezésre kerülő LEGO Store Show-t, levezényeltünk számtalan kisebb eseményt, és elnyertünk egy csomó hazai és nemzetközi díjat a legrangosabb marketing fesztiválokon. Két éve a sors úgy hozta, hogy ismét belecsöppentem a videojátékok világába. Abba a közegbe, amit igazából sosem hagytam el. A LEGO mellett ugyanis az IGN Hungary kreatív sorvezetőjeként öreg rókaként próbálok tanácsot adni az IGN szerkesztőségének, aminek köszönhetően immáron 15. alkalommal idén is kijutottam a Los Angeles-i E3-ra!

VALÓDI SIKERSZTORI!



Sasát Shoebaron, avagy Harangozó Csongor követte a főszerkesztői székben. Igazi veterán ő is, aki a kezdetektől volt a Guru mellett, a játékokon túl pedig a hardverek és mobilok világába is bele-bele-kóstolt – jelenleg épp a CHIP magazin főszerkesztőjeként tevékenykedik. Ugyan 5 éve már elmeséltе a legnagyobb sztorikat, kiderült, hogy van még a tarsolyában egy s más…

Imádom a sikersztorikat: ahogy John Carmack mesélte, hogy napi két órát gyalogolt az irodába, amikor az id Software indult, és hogy milyen fantasztikus volt mindig a hangulat. Pizzáztak, itták a diétás kólát, dolgoztak, játszottak, ökörködtek, szívatták egymást éjjel-nappal – volt egy csapat, pár fiatal srác, akik érezték, hogy most megváltják a világot, hogy egy hullám elején járnak, ami mindig szuper dolog. De nekünk is megvannak a magunk sztorijai és hullámai, és visszatekintve a PC Guru pont ilyen szuper hely volt. Az első HQ (mert hogy ilyen menőn hívtuk, de tényleg, „megyek a HQ-ra, jössz?"), az maga volt a mennyország, emlékszem 20 ezer Ft volt a fizetésem, de ezek voltak életem legboldogabb évei. Imádtuk a remittenda pakolásokat, a kiállításokat, a táborokat, a Quake-partikat, azt a vegyes dolgot, hogy még Amigákon is dolgoztunk, de már akkor vettünk Mad Dog Johnnal PlayStationt. Egyszer jöttem be a szerkesztőségbe, és két hatalmas ember állt az asztalomnál, köztük egy kicsi játszott a PS-emmel. Sose felejtem el, néztem, hogy mégis ki a fene ő? Meg mit képzel? Kiderült, hogy az akkori nagy fantasy kiadó tulajdonosa volt, aki annyival tartozott a nyomdáknak, hogy abban az időben testőrökkel járt… Mindenesetre a PlayStation tetszett neki. A következő HQ maga volt a csoda, az egész fal tele volt dobozos PC-s játékokkal. Bear most már nem fog kirúgni, ezért leírom, hogy néha éjjelenként hatalmas bulikat csaptunk ott – persze ő, mint főszerkesztő ezekről nem tudott…

Később ez a kezdeti hangulat már kopott, de életem egyik nagy pillanata volt, amikor CoVboy leadott nekem egy cikket, mint szerző. Ha ő (és a C64) nincs, biztos, hogy nem választom ezt a szakmát. De az ő szuper gonzo cikkeit olvasva a Commodore Világban jutottam oda, hogy az elképesztő, hogy valaki játszik a játékokkal és ezért fizetnek, és ez a szakmája. Akkor írtam levelet három kiadónak: az 576-hoz be is hívtak, de végül a Gurunál mondták, hogy egyből kezdhetek. És utána ez egy egyenes út volt sok küzdelemmel, de mindig fejlődéssel, előrelépéssel.

Amikor én lettem a PC Guru főszerkesztője… őszintén szóval ma már másképp csinálnám, de mellette a CHIP-et is vittem akkor. Amire büszke vagyok, hogy el tudtuk intézni, hogy dobozos Mass Effect legyen a teljes játék. Rémlik, ahogy győzködtem a német ügyvezetőt, hogy ez meg fogja érni. Görnyedt ott gondterhelten az Excel táblák előtt, és a vicces az, hogy kijöttem az irodából és nem teljesen értettem, hogy most jóváhagyta az akciót vagy nem. Aztán arra tippeltem, hogy igen és belevágtunk (az ellenkezője kellemetlen lett volna). Nagy siker is lett, sokan kérdezték, hogy ezt meg hogy tudtuk elintézni (Egyszerűen: egy angol kifejezést nem értettem).

Végül csak annyi, hogy ha még nem láttátok, nagyon ajánlom Steve Jobsnak a Stanford University diplomaosztóján mondott beszédét. Ti jó eséllyel fiatalabbak vagytok nálam; egyrészt nagyon-nagyon motiváló, másrészt azt fejtegeti, amit pontosan így látok visszatekintve én is: mennyire fontos, hogy szeressétek, amit csináltok, és hogy az életben a dolgok mennyire kapcsolódnak egymáshoz – még ha sok ilyen kapcsolódási pont csak évekkel később nyeri is el az értelmét. Akit pedig most a legjobban tisztelek a Guruból, az Chris. Aki mindig hiteles volt, sosem írt olyanról, amihez nem ért (és rengeteg játékhoz ért nagyon), és még mindig lelkes bármilyen jó címről legyen is szó.

AKINEK A PONTOSSÁG VOLT A MINDENE

Bate, alias Birkás Péter még Sasa alatt kezdte főállású gurus karrierjét, majd a magazin eddigi utolsó kiadóváltásakor lett belőle főszerkesztő. Három évig vezette a lapot, a mostani íróstáb nagy része az ő irányítása alatt kezdte pályafutását, és bár már nem szerkesztője a Gurunak, külsős szerzőként még mindig aktív, a csapat legnagyobb örömére.

A PC Guruhoz fűződő kapcsolatom elég régre nyúlik vissza, sokkal régebbre, minthogy az első soraimat megírtam a magazinba. Ha egy kicsit utánaszámolok, akkor két évtizedes múltra tekintünk vissza, hiszen a középiskolában ismerkedtem meg a lappal, a kilencvenes évek közepén. Még az a generáció vagyok, aki a Commodore 64-gyel kezdte az ismerkedést a számítógépekkel (apám valamikor a '89-ben szerezte a gépet Bécsből), és az első videojátékos cikkeket olyan újságokban olvastam, mint az Commodore Világ vagy az 576 Kbyte.

A középiskolát megkezdve ugyan még nem volt saját PC-m, de a suliban már hozzá lehetett férni ilyen gépekhez, így amellett, hogy néha levertük a némettanárt Duke Nukem 3D-ben, aktívan érdeklődni kezdtem a témával foglalkozó lapok iránt is. Akkoriban még futott a ZED, illetve más magazinok mellett az akkor már PC Guru néven megjelenő lap is ott volt az újságárusoknál. Az első időszakban csak csorgattam a nyálam a különböző előzetesekre és tesztekre, aztán a középsuli felénél megkaptam az első számítógépem (Intel Celeron 366, 32 MB RAM, 500 MB HDD), és kinyílt előttem a világ.

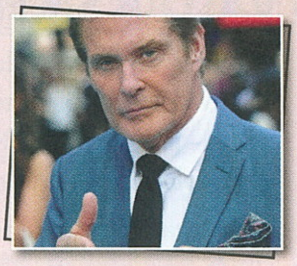
Hatalmas mázli volt, hogy ezzel nagyjából egy időben a Guru mellett megjelentek a teljes játékok, így már nem volt kérdéses, hogy minden hónapban be kell szerezni a magazint. Sosem felejtem el, mikor 1999 őszén a Fallout volt a lemezmellékleten, majd alig több mint fél évvel később megkaptuk a második részt is. Akkoriban még ritkaságszámba ment az otthoni internet, a Google és a YouTube még a kanyarban sem volt, így a korábbi számokat forgattam rongyosra, miközben a pazarul megírt végigjátszásokat olvasgattam. A PC Guru végigkísérte a középiskolás éveimet, s noha a főiskolán már nagyon keveset játszottam, ennek ellenére bizonyos időközönként azért beneveztem néhány számra. Így volt ez a 2003/01-es lappal is, amiben az alábbi felhívást találtam: „Szívesen látjuk minden cikkíró palánta jelentkezését, hisz ti vagytok az utánpótlás. Ha komolyan gondoljátok, akkor annyi nem elég, hogy de szeretnék! Vegyetek egy nagy lendületet s egy billentyűzetet s írjatok egy kb. 8000 karakter (2 oldal) hosszú leírást, bemutatót egy játékról, amit ti választotok ki, és ezt küldjétek el a szerkesztőségnek."

Akkoriban már kacérkodtam az újságírással, így nem voltam rest, elküldtem néhány korábbi cikkemet, amik nem lehettek olyan rosszak, hiszen a 2003/03-as számban már megjelentek az első írásaim, igaz akkor még csak a megboldogult Külvilág rovat hasábjain, mindenféle zenékről és könyvekről. Ezt egy évvel később egészítették ki a filmek és a DVD-k, és ezt a négy oldalt töltöttem meg minden hónapban, egészen 2007-ig, amikor is megkeresett Sasa, az akkori főszerkesztő, hogy az éppen távozóban lévő Hancu helyére szeretne szerkesztőnek. Természetesen igent mondtam, és a 2007/06-os számtól megkezdődött életem eddigi legérdekesebb szakasza.

A mindennapjaimat innentől a videojátékok tették ki, megismerkedtem a konzolokkal, és olyan emberekkel dolgoztam együtt, mint Sasa, Grath, Gaben, Ricco és persze Chris, aki azóta is a csapat egyik legelhivatottabb tagja. A változás persze természetes része egy lapnak, és úgy általában az emberek életének, így folyamatosan változott a szerkesztőség összetétele. 2007-ben a Guru hasábjain már megjelentek Miguel írásai, Sasa és Grath távozásával pedig – hozzám hasonlóan – szerkesztő lett az egykori cikkíróból. Nem sokkal később felfedeztük Chochót, csatlakozott hozzánk a hihetetlenül precíz, és a legpatentabb cikkeket összerakó JohnBart, illetve Lor, aki igazi gamer girlként színesítette a Guru csapatát. A gurus történetem során a legfontosabb év persze 2011 volt, hiszen ekkor váltott utoljára kiadót a magazin, és én ülhettem a főszerkesztői székbe. Ez egyszerre volt felemelő és kifejezetten ijesztő pillanat, de így visszanézve azért úgy tűnik, hogy sikerült egészen ügyesen megoldani azokat az ügyes-bajos dolgokat, amik egy ilyen magazin elkészítésével járnak. Voltak jobb és rosszabb napok, mint minden munkahelyen, de ezen időszak fontosságát remekül példázza, hogy a lakásomban jelenleg is bekeretezve lógnak a falon olyan PC Guru címlapok, amik ebben az időszakban készültek.

Viszont ahogy korábban is írtam, az ember életében természetes a változás, így 2014 nyarán úgy döntöttem, hogy ideje továbblépni. Ahogy mondani szokták, a hét már gombócból is sok, és ekkor már hét éve voltam a lap szerkesztője. Kellett a változás, kellett a kihívás, kellett az újdonság, úgyhogy felálltam a főszerkesztői székből, és a print magazin után az online világ felé fordultam. Ez persze nem azt jelentette, hogy megszakítottam a kapcsolatom a Guruval, hiszen azóta is rendszeresen jelennek meg cikkeim a magazinban, sőt a távozásom után még egy Skylanders különszámot is összehoztunk közösen, amire mind a mai napig nagyon büszke vagyok. Ahogy arra is, hogy külsős cikkíróból a főszerkesztőségig vittem, rengetegen olvastátok (és olvassátok mind a mai napig) a cikkeimet, meg úgy általában arra, hogy része lehettem a PC Guru immáron negyedszázados, kifejezetten izgalmas, változatos és tartalmas történelmének. Ugyanakkor abban is bízom, hogy ennek még sokáig nem lesz vége, és hasonló sorokat írhatok majd a 30 éves jubileumot ünneplő számba is.

AZ ENERGIAITALOK SZAKÉRTŐJE



Takács Gábor, vagy írói nevén wilson (kis w-vel írja) még Bate főszerkesztése idején lett a bemutatórovat szerkesztője, nem sokkal Miguel távozása után. Amikor pedig Bate elment, beült a főszerkesztői székbe, hogy másfél évig irányíthassa a Guru-hajót egy, a korábbiaktól eltérő irányvonalat képviselve, rengeteg energiaitalt fogyasztva. Azóta már a Cenega Hungary egyik vezető beosztású munkatársaként dolgozik, de ahogy Bate, ő is rendszeres szerzője maradt a magazinnak. Lássuk hát, mit mesél!

Az Age of Empires-ös borító. Egészen biztos vagyok benne, hogy nem az volt a legelső PC Guru, amit életemben a kezemben fogtam, de ez maradt meg a fejemben a legjobban – ahogy ott állunk az újságosnál a családommal, és addig könyörögtem, míg meg nem vették nekem. Nagy szó volt, mert sok pénzről volt szó – az addig forgatott 576 KByte vagy a PC-X lényegesen olcsóbb volt nála. Aztán jött a brutálisan jó minőségű lapra nyomtatott ZED startja, és az olcsóbban mért, teljesen új hangvételt és mentalitást hozó GameStar is a Command and Conquer-ös számmal, de az Age of Empires-ös PC Guru akkor is örök emlék marad. Ahogy azok a játékok is, amiket többek között ő is tolt – ilyen volt a Messiah, amit tényleg úgy várt itthon mindenki, mint a messiást, vagy a hazai S.W.I.N.E., és leginkább a nem túl transzparens üzleti része miatt hírhedté vált Theocracy. És működött: mind a mai napig bármikor fel tudom idézni azokat a képeket és ígéreteket, amiket az előzetesek tartogattak, és amikre annyira furcsa visszagondolni ennyi év távlatából, az internetnek hála tudva, hogy ezekről nyugaton egyáltalán nem beszéltek, vagy csak addig, míg hatalmasat nem buktak a megjelenésüket követően. De a hazai média véleménye mindenekfelett állt.

Nem a PC Guruval nőttem fel. Nem volt számomra szentírás, nem vártam hatalmas áhítattal az újabb és újabb lapszámait – az nálam az 576 magazinoknak jutott. Nem csak az ár miatt, de azért is, mert az 576-ot évekkel korábban, még az általános iskolában ismertem meg, és követtem végig a történetét előbb olvasóként, aztán közreműködőként, végül a szerkesztőségek második pozícióban lévő tagjaként. A sors fintora, hogy pont ennek köszönhettem azt, hogy a tűz közelébe kerültem, hiszen az 576 Kbyte nyomtatott változatát felváltó online magazin megszűnése után Miguel keresett meg azzal, hogy írhatnék cikkeket. Írtam: kezdetben csak egyet-kettőt, aztán ahogy egyre többször tűntem fel a szerkesztőségben – egyszerűen jó volt ott időzni és a többieket feltartani – alakult és formálódott a kapcsolat.

Én voltam az, akinek az egészet át kellett olvasnia a nyomdába küldés előtt – átmazsolázni minden oldalt, megnézni minden fejlécet és láblécet, átfutni a képaláírásokat, aztán a teljes cikket. Én voltam az, aki az utolsó betűig elolvasott mindent, és élveztem. Élveztem, mert a Guru mindig is remek volt, és élveztem, mert olyan emberek csinálták, akikkel mindig nagyon jókat lehetett beszélni az aktuális játékokról, a múlt klasszikusairól.

Olyan szerencsés helyzetben voltam eddig az életemben, hogy sohasem kellett sehová sem jelentkeznem: mindig megkerestek. És amikor Miguel úgy döntött, a tömegmédiában folytatja tovább, akkor jött életem első legnagyobb döntéshelyzete – otthagyni végleg az 576 kötelékét 7,5 évet követően, megkapva életem első rendes, irodai főállását. Sokat tépelődtem, sokat gondolkoztam, de tudtam, hogy ez a jövő – nekem egy nyomtatott magazin kellett, olyan, ahol jól is érezhetem magam, és ez egyértelműen a PC Guru köteléke volt.

A váltás szerencsére egyáltalán nem volt fájdalmas (leszámítva azt, mikor nyár volt, az első emeleti aprócska irodánkban pedig szó szerint 39-41 fok volt – még mindig megvan a fénykép arról, hogy beterítettem az összes ablakfelületet poszterekkel), és az eltelt évek során elképesztő dolgok történtek. Gyakorlatilag kéthavonta utazgathattam sajtótúrákra külföldi országokba; a saját kényemkedvem szerint rakhattam össze egy újság felét, olyan tartalmat pakolva bele, amiről úgy gondoltam, minden igényt ki tud elégíteni. Ehhez persze két dolog kellett: Bate szabadelvűsége, na meg a tény, hogy az utolsó fél évben annyira elmérgesedett köztünk a viszony, hogy gyakorlatilag már nem is beszéltünk egymással, pedig szó szerint összeértek az asztalaink. Nem vagyok jó az emberekkel, nem vagyok jó azzal, ha nem hagynak nekem szabad kezet, és bizonyos személyiségek is ütik egymást – de hiába alakult így, azt hiszem, a magazin minőségét ez egyáltalán nem befolyásolta, hiszen mindannyian a maximumot igyekeztünk kihozni magunkból.

Amikor pedig minden idők legkorrektebb, legjobb főnökei úgy döntöttek, hogy bizalmat szavaznak nekem, és rám hagyják a magazin főszerkesztését, nos, az életem egyik legjobb napja volt, a PC Guru főszerkesztése pedig életem talán legfelejthetetlenebb korszaka. Mindig is erre vágytam, mindig is ezt akartam csinálni, amióta az eszemet tudom, és amióta videojátékos lapokat olvasok. Mindenki arról álmodik, hogy a hobbija legyen a munkája, de nekem az egész karrierem ez volt, és ha lehetne, örökre videojátékokkal foglalkoznék. Most is ezt teszem, csak épp egy másik álmom teljesítve – most már a „másik oldalon" vagyok, ott, ahol a játékok készülnek (még ha csak közvetve is).

Nemrég egy Heroes of the Storm meccsen véletlenül belefutottam egy olvasóba, aki azt mondta, hatalmas megtiszteltetés, hogy együtt játszhat velem. Köszönöm, de tévedsz – nekem hatalmas megtiszteltetés, hogy írhattam, dolgozhattam: neked és nektek.

A KIADÓ VÁLASZOL

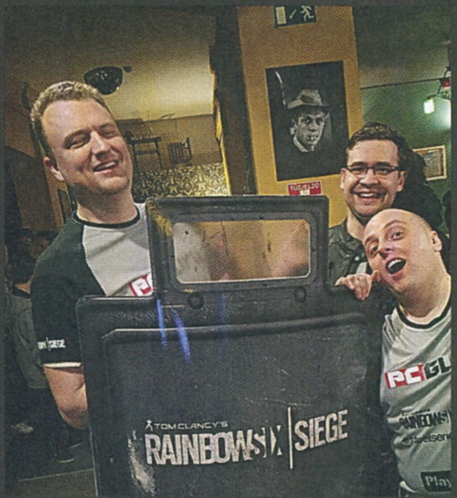
Bár nem szokás egy újság születésnapjába bevonni magát a kiadót is, a PC Guru abban a speciális helyzetben van, hogy a magazint kiadó Skorpió Print Kft. két tulajdonosa, Teimer Edina és Lengyel Zoltán folyamatosan kiveszik a részüket a Guru életéből. Együtt dolgoznak a szerkesztőkkel, segítik őket – és bár ez talán nyálasan hangzik, de ugyanúgy a Guru-család részei, mint a cikkírók. Ezért is szeretünk annyira itt dolgozni, Edina és Zoli nélkül nem lenne ugyanaz a PC Guru élete, és ezért is tartottuk fontosnak megszólaltatni őket.

Chocho kérésének engedve, szeretnénk mi is elmondani a gondolatainkat a PC Gururól, mint a magazin tulajdonosai. Inkább kihagynánk a száraz tények felsorolását a kiadóról, talán annyi elég, hogy családi vállalkozásként, szinte harmadik gyerekünkként tekintünk a PC Gurura, melyet már 6 éve nevelgetünk. Én, Zoli a '80-as években, még Commodore VIC-20-on kezdtem eljátszani. A Wizard of Wor a mai napig az egyik kedvenc játékom.

Ahhoz, hogy a 25 éves jubileumhoz el tudjunk jutni, a legfontosabb összetevők Ti, olvasók vagytok. Hiszünk benne, hogy van igény ilyen nyomtatott magazinra, ezért is vásároltuk meg 6 évvel ezelőtt. 25 év alatt óriási változások történtek a videojáték-iparban. Talán a legnagyobb változást az okostelefonok megjelenése jelentette. Mi úgy gondoljuk, hogy onnantól kezdve (boldog 10. születésnapot, iPhone!) lett széles körben elfogadott a videojáték. Ma már egyértelműen a mindenapjaink részévé lett a játék, sőt a hagyományos sportokat is elkezdték szorongatni az esport-játékok.

Mint már írtuk, nélkületek nem tudtuk volna elérni a negyedszázados kort, és ahhoz, hogy újabb mérföldkövekhez érhessünk (30, 50, 100!), továbbra is rátok van szükségünk. Amíg vásároljátok a lapot, addig fogunk létezni nyomtatott formában. Kíváncsiak vagyunk a véleményetekre, kérünk benneteket, írjátok meg, hogy mit szerettek a magazinban és mit szeretnétek még, hogy belekerüljön (az észrevételiteket az **info@skorpioprint.hu** e-mail címre írjátok)! Ezúton szeretnénk megköszönni nektek ezt a 25 évet.

A Guru legyen veletek!



Mentek és maradtak – de inkább csak maradtak

A PC Guru korábbi vezetőin túl sok cikkíró, szerkesztő is az újság mellett volt az elmúlt években, és bár a 25-ös starttól számítva csak egyetlen egy van közülük, aki máig aktív (igen, Chris az – ő is felszólal, türelem), azért a többiek is szereznek cikkeket, és van mit elmesélniük sokéves tapasztalataikról – lássuk, kik ők is mit mondanak!

A TUDOMÁNY NEVÉBEN

Stöki, alias Stöckert Gábor igazi újságíró-legenda, aki az Index.hu Tech- és Tudomány rovatainak vezetése mellett még mindig szakít időt arra, hogy videojátékokkal foglalkozzon. Sokáig volt állandó rovata a Guruban, később a GameStarnál segédkezett, most pedig saját indexes blogot visz, amivel összefogja a hazai retrós arcokat – ez az IDDQD, aminek saját podcastje, a Checkpoint több gurust is vendégül látott az évek során, többek között Böjtit és Christ is. És mivel Stöki is mesélt már nektek az 5 évvel ezelőtti jubileumkor, őt is arról faggattuk, hogy mi minden változott nála az elmúlt öt esztendőben.

12 (vagy 13?) évig ettem a PC Gurunál az állandó külsősök édes kenyerét, volt két saját rovatom is (Nosztalguru, Gondolatébresztő), nagyon élveztem. Végül azért mentem el, mert azok az emberek, akikhez nagyon kötődtem, leléptek, de mai napig nagyon szép emlékeket őrzök az újságról, és figyelem a fejlődését. Gurusnak lenni mindig is rang volt, és ez nem változott azzal sem, hogy én már máshol húzom az igát.

A lap huszadik születésnapja óta egyébként annyi történt velem, hogy született két gyerekem, szóval kellett vennem pár plusz kontrollert. Ezenkívül Grath barátommal (aki szintén oszlopos PC Guru-tag volt évekig) rágyúrtam egy izgalmas projektre: régi videojátékokról és fejlesztőikről szóló podcastet vezetünk Checkpoint néven. Bátran keressetek rá, ha van kedvetek, van már pár ezer hallgatónk, jó a hangulat.

A videojáték-piacot természetesen ma is követem, bár kicsit szomorú vagyok attól, hogy mennyire MOBA- és multi-fejnehéz lett az egész, azt pedig nagyon érdekesnek tartom, hogy itthon milyen sokan mennyire nehezen szakadnak el a PC-s gyökerektől (ha van valami, ami a régi C64-Plus4-háborúknál is nevetségesebb, az a PC-konzol háború). De akármilyen legyen is a piac, a PC Gurut állandó szereplőjeként képzelem el, úgyhogy még sok-sok évet kívánok neki!

Stöki 10 all-time kedvenc játéka, amit állítása szerint (idézzük) „bitang nehéz volt összehozni”:

1. Wizard of Wor
2. Doom II: Hell on Earth
3. Witcher III: The Wild Hunt (+ DLC-k)
4. Warcraft III: Reign of Chaos (+ The Frozen Throne)
5. The Last of Us
6. Impossible Mission
7. Day of the Tentacle
8. Zuma
9. Psychonauts
10. LocoRoco 2

AKI MÁR KÉTSZER DOBBANTOTT

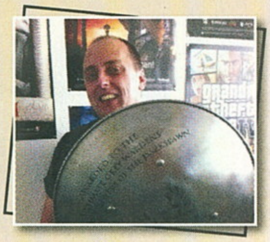
A PC Guru egykori bemutató-szerkesztője, Miguel, avagy polgári nevén Kolbert András 2012-ben csatlakozott Stökihez az Indexnél, ahol aztán tudományról és haditechnikáról írt, de persze a játékokról és a Gururól sem feledkezett meg. Idén újra váltott, egy multinál dolgozik, azonban ahogy azt a mellékelt ábra mutatja, még mindig aktív szerzője a Gurunak.

Talán senki nem hiszi el, de én tényleg egy jól sikerült kocsmázás után kerültem be a Guru csapatába – először csak cikkeket írtam, aztán némi korrektorkodás és olvasószerkesztés, na meg persze a levrov átvétele után, Grath és Sasa távozásakor ülhettem be a szerkesztői székbe 2008 végén.

Így utólag már neve is van annak az időszaknak: gazdasági világválság. Na, nem azért, mert belőlem szerkesztő lett, hanem úgy általában omlott össze körülöttünk minden, például maga a kiadó is, ami a PC Gurut akkor kiadta. Elég kemény hónap volt, amíg azt hittük, vége az újságnak, de aztán jött egy nagyon magas fickó és az ő folyamatosan mosolygó felesége *(Edina és Zoli, avagy a „kiadó” – Chocho)*, és megmentették az újságot, meg persze minket is.

Életem egyik legfurább döntése volt, mikor a Gurunál felmondtam, hogy elmenjek Stöki, Hancu és Tyler mellé az Indexhez 2012-ben (a másik legfurább az volt, amikor aztán 2017 elején otthagytam őket), most épp kommunikációs szakértőként dolgozom egy multinál. De ahányszor eldöntöttem, hogy na, kész, többet nem írok a Guruba (két gyerek mellett picit nehéz időt találni a dologra), valahogy, pár hónappal később mindig visszatalálok. Nekem nem csak megszokás volt a levrov végére odaírni, hogy a Guru legyen veletek – néha kicsit kevésbé, néha kicsit jobban, de úgy tűnik, velem tényleg itt van állandóan.

ÍGY KÉSZÜLT A RÉGI GURU



És akkor jöjjön szeretett szerkesztőnk, Chris meséje: Környei Krisztián a PC Guru legoszloposabb tagja, aki immár 20 éve dolgozik a magazinnál, de már előtte, annak lemezújságos gyökerei idején is bele-belekóstolt a gurus életbe. Mivel ő is mesélt nektek öt évvel ezelőtt, úgy döntött, nem sztorizgatni fog, hanem elmondja, hogyan készült a PC Guru a hősidőkben. Chipset és kólát bekészíteni, tanulságos sztori következik!

1998-ban kerültem a PC Guruhoz, mondhatni tehát, majdnem 20 éve rontom a levegőt a magazinnál. Igen, ez még gombócból is sok, így ha azt kérdezitek tőlem, milyen volt régen a Guruban, eléggé megizzasztotok. Ugyanis lassan már arra is nehezen emlékszem, hogy mit reggeliztem, nemhogy arra, hogy mi történt 10 vagy 20 évvel ezelőtt.

Ennek ellenére azért még tisztán élnek bennem az emlékek az első gurus időkről. Azokról a napokról, amikor még úgy készült az újság, hogy nem volt internet, ahonnan érkeztek a hírek, és nem létezett olyan, hogy borító artwork. Sőt: a CD- és DVD-melléklet is a jövő zenéje volt, ezért nekem az első munkám nem is ehhez kötődik a szerkesztőségben. Az én első munkafeladatom tulajdonképpen az volt, hogy minden meglévő grafikus anyagot, amelyek már megvoltak nekünk innen-onnan (általában E3-ról vagy ECTS-ről), rendszerezzem és tároljam CD-ken. Mikor elkezdődött egy magazin összeállítása, az én dolgom volt az, hogy a meglévő képanyagokat a laptervező/tördelő rendelkezésére bocsájtsam. Ez mai szemmel nézve már rendkívül nevetségesnek hangzik, de akkoriban még teljesen hétköznapi dolognak számított, hogy a grafikus elemeket (tudjátok, ezek azok, amelyekből ma tonnaszám találunk a neten, ha beírjuk a Google-be, hogy „XY játék artwork") CD-n tároljuk. Kb. 200 CD-lemezt kategorizáltam be 1-2 év alatt.

Mivel akkoriban nem igazán voltunk egy PC Gamer vagy CGW magazin szinten, ezért nem voltak kapcsolataink a külföldi kiadókkal. Igazából azt sem tudtuk, hogy léteznek-e PR-ügynökségeik, amik a termékeiket promotálják – igazat megvallva a PR szót sem ismertük. Ezért aztán elég gyakran előfordult, hogy semmiféle grafikus anyagunk nem akadt egy-egy játékhoz. Ilyenkor jött a szkennelés tudománya: játékdobozokat és külföldi magazinokat pakoltam a szerkesztőségi szkennerbe és abból készítettem saját dizájnelemet vagy akár borítót. A legdurvább ilyen esetünk az volt, amikor nagyon nem tudtunk mit kitenni borítóra egy ralis játékból, ezért kénytelenek voltunk képernyőmentést használni ehhez. Azt tudni kell, hogy egy borítókép akkor jó, ha nagyon magas a felbontása. Ma már annyira nem lenne probléma ebből, akkoriban viszont a játékból maximum 800x600-ast tudtunk lopni, szóval eléggé fel volt adva a lecke számunkra. Mindenesetre megoldottuk a dolgot, a PhotoShop számtalan alkalommal kihúzott minket a slamasztikából.

Később jött a CD-s időszak, a magazinhoz járó CD-mellékletek összeállítása lett a teljes munkaköröm. Ez már komolyabb meló volt, ugyanis egy CD összerakása legalább két hétbe telt, hiszen hihetetlen adatmennyiséget, 640 megabájtnyi anyagot (!) kellett összeszednem a netről, és rendszereznem azt valamilyen formában. A CD-mellékleten demók (25-30 megások), patchek (2-3 mega per darab) és jó pár videó is volt, amit egy HTML alapú keretrendszerbe ültettem bele. Ennek a HTML-es keretnek a teljes arculatát én terveztem, amit sokszor megújítottam, és mindig büszke voltam mindegyik verzióra. Aztán jöttek a teljes játékok, amelyek szépen lassan kiszorították a hagyományos CD-mellékleteket (eleinte megengedhettük, hogy akár 3-4 CD-t is adjunk a magazin mellé, de később már vissza kellett fogni a gyeplőt, mert elképzelhetetlenül nagy kiadással járt egy ilyen mutatvány). Ahogy terjedt az internet, úgy vált egyre könnyebbé és nehezebbé is a dolgom: könnyen találtam CD-re alkalmas anyagokat (Fileplanet, imádlak!), de úgy lettek egyre nagyobbak a demók és a patchek is, melyek végül 15 év alatt teljesen kikoptak a köztudatból. Végül jött a DVD, amin egy időben dokumentumfilmeket is találhattak a vásárlók, majd a dupla sűrűségű DVD, végül pedig a könnyes búcsú az optikai adathordozóktól.

Hogy mire vagyok a legbüszkébb ebből az időszakból? Nos, a rovatokra. A CD- és a DVD-mellékleten ugyanis éveken át több mint 10 rovat futott, melyek mindegyikében annyi tartalom volt, hogy komplett magazinokat lehetett volna megtölteni velük. Írtunk a Diablóról, autószimulátorokról, Quake-ről, repülőgépszimulátorokról és még egy rakás érdekes témáról, melyekhez rengeteg szép emlék fűz.

És mi az, ami leginkább hiányzik a régi időkből? Nos, talán a Guru táborok. Ma már elképzelni sem tudnám, hogy mennyi melóval járna megszervezni egy ilyen „nyaralást", de valószínűleg már nem lenne ugyanolyan, mint régen. A 2000-es években, amikor még a LAN-os Quake-ezés és Duke Nukemezés volt a világ legjobb szórakozása, még egészen más szelek fújtak.

Hogyan lettem mobás?

Tulajdonképpen az egész wilson hibája volt, aki megkért, hogy írjak a Dota 2-ről. Sokáig óva kerültem a mobás közeget, ugyanis azt hallottam, hogy az egy nagyon nehéz játékstílus. Figyelni kell, hogy mit csinál ott az ember, különben nagyon durván lehordanak minket. Aztán hamar rájöttem, hogy mindenki más béna benne, és csak én vagyok egyedül életképes a társaságból (szarkazmus tábla), szóval azóta is azzal idegesítem magam, hogy mennyire béna már mindenki. Komolyra fordítva a szót, azóta se okozott olyan eufórikus élményt egyetlen játék sem, mint a Dota 2. Nehéz, ugyanakkor kegyetlenül addiktív cucc. Senkinek nem ajánlom.

ÍGY KÉSZÜL A PC GURU!

Mivel Chris már adott képet arról, hogyan készült a PC Guru annak idején, úgy döntöttünk, a modern folyamatot is bemutatjuk, és mivel a képek felérnek ezer szóval, ezért folyamatábrán prezentáljuk egy friss szám összeállításának munkálatait.

1. lépés: készülnek a cikkek

Íróink és szerkesztőink a lehető legprecízebb gyorsírással hozzák tető alá azokat a cikkeket, amelyeket ebben a magazinban is olvashattok. Az olyan profik, mint Chris, már fél óra után rájönnek, hogy hiába keresik az „any key"-t, és két ujjal is magabiztosan írnak akár hosszú oldalakat is!

A már kész cikkeket először a szerkesztők nézik át – Böjti ráadásul olvasószerkesztőként még egyszer átfut rajtuk, hiszen annyira szereti őket, különösen a félig angolul írt, überbonyolult hardveranyagokat imádja. A képen nem sír, félreértitek: meditál, hogy minél pontosabban értelmezhesse a roppant bonyolult metafizikai mondatszerkezeteket!

2. lépés: szerkesztői kör

3. lépés: készül a dizájn

A kész cikkeket követi a grafikai munka, ennek köszönhetően néz ki a lap úgy, ahogy. Dizájnerünk, Peti a létező legmodernebb szoftverek nyújtotta technológia segítségével rajzolja körbe az ujjait... izé, szóval tervezi meg a PC Guru külalakját. Most épp a borító készül, mindez a leadás napján, hisz sietve könnyű gyorsan végezni, abban pedig nincs kihívás...

Amikor kész a magazin, Chocho bejön és megmondja, jó-e vagy sem – állítólag legalábbis, de ezt a többiek még sosem látták. Ez itt mindenesetre az ő helye, mivel azonban a lapzárta előtti éjfél még messze van, nyilván nincs itt. Egyszer majd talán látjuk – Chris szerint esélyes, hogy aki a videókban szerepel, csak egy lefizetett színész...

4. lépés: főszerkesztői ámen

Szerkesztőségi vallomások, avagy van új a nap alatt

Van egy ősi dakota közmondás: ami volt, elmúlt. Mert hát jó dolog a nosztalgia, de azért fontos tudni, hogy a PC Guru most is egy igen tehetséges és jó fej csapattal üzemel, akik között akadnak ugyan régi motorosok, de sok új is – olyan írók, akik eddig nem tudtak hosszasan bemutatkozni. Adjuk hát át nekik a stafétát, megérdemlik.

HORRORBÓL GURUBA

Böjti, avagy Böjtös Gábor a PC Guru előzetes szerkesztője és olvasószerkesztője, aki évtizedes sajtós múlttal érkezett a magazinhoz, 2015 nyarán. Korábban az 576 munkatársa, szerkesztője, majd a hazai Fangoria magazin főszerkesztője volt, és egy hosszas kitérő után keveredett a Guruhoz, méghozzá wilson invitálására. Azóta is a csapatot erősíti, sztoikus nyugalmával pedig kiegészíti Chocho néha elég váratlan kitöréseit.

Az óvodában perec, a Gurunál pedig Super Meat Boy lett a jelem, de az égre vetítik valamelyiket, nem jelenek meg, mint Batman. Ami persze nem zárja ki azt, hogy én legyek a Denevérember, hiszen egyszerre még senki sem látott minket.

Noha senkit sem szeretnék untatni az életemmel és a múltammal, kötelező feladatként érkezett az utasítás arra vonatkozóan, hogy mégis, osszak meg pár információt magamról. Még az előző rendszerben, '78-ban születtem, gyerekkoromat a szabadban töltöttem, nyáron a Balatonon (Szepezden) élveztem ki a strandolást és a nagy kirándulásokat. A nyugatot és a szabadságot Bécs jelentette, ahova néha-néha képregényekért, műanyag, karórát mintázó falióráért mentem ki nagyszüleimmel, akik egyetlen unokájukat rendre próbálták meglepni minden jóval. Nagyapám így vitt el egyszer egy rendezvényre, ami egy hajó gyomrában mutatta be a Commodore 64 csodáját (pont a napokban világosított fel Stöki, hogy az a C64 hazai sajtóbemutatója volt), ami Caesar, a cica társaságában egyből megrontotta gyermeki ártatlanságom.

Innen, avagy 1983-1984 magasságától kezdve a videojátékok megszállottja lettem. Persze a kirándulások és a szabadban eltöltött órák megmaradtak (meg a gombfoci, a matricagyűjtés – pl. taxis –, no és a többi, akkoriban jellemző hobbi), de lényegesen kevesebbet mozdultam ki, hogy először a magnós, kazettás, majd a floppys C64 mellett töltsem óráimat. The Last Ninja, Paradroid, Impossible Mission, Saboteur és a többi. Tudjátok, a klasszikusok. Ezután a Nintendo, avagy a NES terelte el a figyelmemet az iskolai tanulmányokról, Mario megismerésétől kezdve pedig nem volt megállás. Megadrive, SNES, N64, PlayStation, Xbox, Dreamcast és minden egyéb – nagyjából a teljes fejlődési utat bejártam, ha pedig éppen volt játékra alkalmas PC-m, ismerősnél lehetett számítógépen játszani, akkor a Wolfenstein-Doom-Unreal vonal nyűgözött le.

Mivel általános iskolás korom óta írogattam hobbiból (novellák, mindenféle marhaság), '98 táján pedig egy barátommal elindítottuk az első magyar horrorfilmes online magazint, csak idő kérdése volt, hogy bepróbálkozzam egy hivatalos, a témával foglalkozó újságnál. Ez volt a megboldogult 576 Konzol, aminek főszerkesztője, Martin volt az akkori ikon, akit mindenki csak kellő áhítattal mert szóba hozni, így emlékszem, én is meglehetősen nagy zavarban adtam át neki első, kinyomtatott próbacikkeimet. Ezeket kéretlenül, egyeztetés nélkül nyomtam a kezébe, így nem is gondoltam arra, hogy küldetésem sikerrel járhat, ezért aztán én voltam a legboldogabb, mikor telefonban közölte (klasszikus, vezetékes-tárcsázós, akkor még nem volt mobil), hogy nemcsak írhatok a következő számba, de a címlapos Unreal Tournament az enyém. Egy darabig el sem hittem a dolgot, amiatt aggódtam, hogy majd más nevén lesz a cikk, de megdöbbenésemre tényleg ott virított a lap az újságosnál, UT borítóval, benne a cikkemmel és a nevemmel. A magazint a kezemben lobogtatva, hatalmas vigyorral az arcomon rohantam haza, hogy elújságoljam a családnak, mit sikerült elérni.

A Konzolnál éveket töltöttem el, aztán sikerült eljutnom a Magyar Fangoria Horrormagazinhoz is, ahol végül főszerkesztőként három és fél csodás évet tölthettem el. Némi szünet és az 576 Konzol, valamint az 576 Kbyte (itt már Grath is bekerült a képbe, vele is sikerült együtt dolgozni) bedőlése után az azóta szintén megboldogult Konzol Magazin főszerkesztője lehettem, hogy később pár online magazinnak írogassak cikkeket. Az élet aztán onnan gyorsult be, hogy a Gamers.hu gárdájához csatlakoztam, akikkel később az egyik legismertebb, vezető nemzetközi szórakoztató portál hazai változatának elindítását sikerült nyélbe ütnünk. Azonban kiderült, hogy barátnőm babát vár, kellett egy megbízható állás, wilson pedig, akit még az 576-os időkből ismertem, ekkor jelentkezett be nálam, hogy a Gurunál szerkesztőre van szüksége. Hát így jutottam el idáig.

Persze a leírtaknál sokszor izgalmasabb eseményeken át vezetett az út idáig, de a lényeg ennyi, és nagyon örülök annak, hogy mindezt megtapasztalhattam, mindezt sikerült elérnem. Számomra a videojáték, a horrorfilm és magában a film, az olvasás és a zene részben az élet – művészet és kikapcsolódás, hobbi és hivatalos munka. Hogy most már a család az első, de nem háttérbe szorítva a felsoroltakat, az már csak a hab a tortán. Nem azért írok (online '98, offline 2001 óta), nem azért ragaszkodom ehhez a munkatípushoz annyi éve, mert megélhetésként tekintek rá, hanem azért, mert imádom. Imádom a játékokat, imádom a filmeket, nem is tudnék meglenni nélkülük, ahogy az írás is kimondottan fontos számomra. Az újságírást szent és felelősségteljes munkának tartom. Az írott szónak súlya van, befolyásolhat másokat – nemcsak véleményük kialakításában, de viselkedésükben, az élet terén mutatott hozzáállásban is. Ezért is próbálom mindig a pozitívumot átadni másoknak, mert arra nagyon nagy szükség van a világban. Jó lenne, ha nem a cinikus, rosszindulatú, anyázós stílus terjedne tovább, hanem egy emberibb és példamutatóbb, értéknek mondható kritikai forma, legyen szó az írott anyagokról vagy a YouTube-ról.

A PC Guru nem mellesleg életem legjobb munkahelye, ahogy a tulajdonosok is bizonyítják: lehet emberi módon bánni az alkalmazottakkal. Emellett ismét csak azzal foglalkozhatok, amit szeretek. Írás, videojáték, 2017 eleje óta horrorfilmek (újra). A gyönyörű kislányom, a gondoskodó, csodálatos barátnőm mellett ez a maximum, amire vágyom, nem a meggazdagodás és a hírnév. Ez tartson ki még sokáig, más kérésem nincs. Ezért is hálával tartozom.

Böjti Top 10:

1. Dark Souls
2. Contra/Probotector: The Alien Wars/Alien Rebels
3. Castlevania-sorozat
4. CoD: Black Ops 3 multiplayer
5. Super Mario World
6. Paradroid
7. Wizard of Wor
8. Super Mario Bros. 3
9. CoD: World at War multiplayer
10. Battlefield Bad Company 2 multiplayer

TAKTIKUS KAMIONOS

Barta János cimborát, alias JohnBartot talán be sem kell mutatni, hisz immár 7 esztendeje állandó szerzője a Gurunak. Ugyanakkor a 20. évforduló során a maga kétéves múltjával még relatíve új fiúnak számított, ezért nem volt alkalma kiteljesedni – eddig.

Ha nagyon prózai szeretnék lenni, akkor a rövid visszatekintésemet úgy indíthatnám, hogy „minden 1998 nyarán kezdődött", az első Gurumat, a PGO-ról jelenleg is letölthető 98/06-os számot ugyanis 1998 júliusában, egy fővárosi osztálykirándulás során vettem meg. Bár akkor már négy éve elhivatott (szüleim szavajárásával élve: függő) gamernek számítottam, az akkori gépünkön csak DOS-os játékok futottak (az aktuális sláger épp a sufniszinkronos Duke Nukem 3D volt), bátyámmal így tátott szájjal lestük a cikkben tesztelt sikercímekből (Incoming, Outwars, Monster Truck Madness 2, Jane's F-15, Motorhead) szedett képeket. Ne feledjük, a Windows 95/98, mint minimum játékgépigény csak akkor kezdett igazán elterjedni, akárcsak a dedikált grafikuskártyák (avagy akkori szavajárással élve: 3D-s gyorsítókártyák), nem túlzás hát, ha azt állítom, hogy a Guru azon száma a számítógépes játékok egy egészen új dimenzióját nyitotta meg előttem. Bár a magazinnak később is rendszeres vásárlója és előfizetője voltam (olvasói szemmel így én is átéltem a kétezres évekbeli „nagy szakadást", majd az újság újraindulását), igazából már azon fentebb említett nyári napon eldöntöttem, hogy egyszer én is játékújságíró akarok lenni. E lehetőség pedig közel tíz évvel később el is jött, az akkori egyik nagy kedvencem, a Euro Truck Simulator megjelenése ugyanis egybeesett]{redenc mester PC Guru Online-os tesztírói pályázatának újraindításával. Adta hát magát, hogy kipróbáljam magam a „futamon", így be is küldtem az első Gurus tesztemet: a mai szemmel már meglehetősen dagályos ETS cikkemet, amivel meg is nyertem a 2008. novemberi kiírást. Onnantól pedig nem volt megállás: az első PGO-tesztemet azt követően még hat másik követte – végül a Zombie Driver és a Star Trek DAC volt az első két cikkem a 2010/02-es számban, amely]{redenc, továbbá Bate, az akkori főszerkesztőnk beleegyezésével már a magazinban jelent meg.

Külsősként pedig azóta is a csapatot erősítem (vagy épp gyengítem); e sorok írásakor cirka 70 előzetes, majd' félszáz Extra cikk, három teljes játékos kedvcsináló, és közel 120 teszt pihen a Gurus munkamappámban, amelyek Bate, Miguel, Wilson, Chocho és Böjti lelkiismeretes szerkesztői munkájának, Szati és Peti profi dizájneri hozzáállásának, valamint]{redenc és korrnéni olvasószerkesztésének köszönhetően mind a magazinba kerültek. Bár 2010 óta, mióta beléptem a munka nagy K betűs világába, már letettem róla, hogy teljes munkaidős hivatásként játékzsurnalizmussal foglalkozzak, külsős íróként mégis megtaláltam a számításomat eme téren. Szerencsésnek mondhatom hát magam, egyrészt mert egy kihívásokban és remek élményekben egyaránt gazdag Gurus kilenc év áll mögöttem – de legalább ugyanilyen lényeges hozadéka számomra a kooperációnak az is, hogy a Gurunak köszönhetően ismertem meg Chochót, akik büszkén nevezhetek egyik legjobb barátomnak.

Fiúk-lányok, köszönöm az együtt eltöltött időt – még legalább plusz huszonöt évet kívánok a PC Guru magazinnak! :)

A LÁNYOK ANGYALOK?

Lor, avagy Dömös Zsuzsanna 2013-ban lett a PC Guru oszlopos tagja, hogy cikkírói karrierje teljes állású újságírói munkakörhöz vezessen. Manapság a techvilág egyik hazai nagyasszonyának számít, de szerencsére nem feledkezik meg a PC Gururól sem – saját rovata, a Láthatatlan hősök a háttérben húzódó játékfejlesztő-szakemberek pályáját mutatja be.

Durva leírni, de már négy éve, hogy a „Tesztelj Velünk!" pályázaton keresztül a Guruhoz kerültem. Eleinte nem is írtam olyan jókat, de]{redenc biztatott, és tanácsokkal szolgált arról, hogy mit kéne máshogy csinálni. Tisztán emlékszem, hogy körülbelül sokkot kaptam, amikor (az akkor főszerkesztő) Bate-től jött a levél, hogy nincs-e kedvem publikálni a magazinban. Akkor újságírópalántaként mit is írhattam volna erre?! Rögtön be is dobott a mélyvízbe, első feladatként négy oldalt kellett írnom a The Incredible Adventures of Van Helsingről. Azt pedig álmomban sem gondoltam volna, hogy pár évvel később egy rovatban dolgozom vele techújságíróként (először az Origónál, majd a 24.hu-nál), és naponta szívjuk egymást vérét a hülye poénjainkkal. Bár már egyre kevesebb idő jut a gurus cikkekre, ha Chocho és Böjti megtart a csúszások ellenére (upsz), akkor egy ideig még számíthattok rám. Leginkább egy jóféle szerepjáték elé szeretek beülni, ha éppen nem cikkeket írok a techvilágról, vagy egy synthwave bulin csápolok. Vagy képeket töltök fel az Instagramra a nyulamról, Burzumról.

Szóval a történet tanulsága, hogy bátran írjatok és próbálkozzatok, sosem tudhatjátok, mi sül ki belőle. És hogy fogadjatok örökbe egy nyulat!

Mi az a „Tesztelj velünk" pályázat?

Mint azt az íróink bemutatkozásából leszűrhettétek, a PC Gurunak van egy olyan online pályázata, amivel akár cikkíróvá is válhattok. A részvételhez mindössze regisztrálnotok kell a PC Guru Online-on (https://pcguru.hu), majd azon belül a „Pályázatok" menüre kattintva kiválasztanotok az aktuálisan futó pályázatot, és... nos, pályáznotok. A szerencsések, bár nem sűrűn, de tényleg elkezdhetnek dolgozni a Gurunál – így került hozzánk többek között JohnBart, Lor és bodak is.

MÉLYVÍZBŐL GAMINGBE

Győri Ferenc, a CHIP magazin sok-sok éve aktív szerkesztője a PC Guruban is rendszeresen publikál, méghozzá Bullseye néven. Ő talán az egyetlen olyan munkatárs, akit mindenki csak Ferinek szólít – a többieket a nicknevén hívjuk, igen, a való életben is. Feri azért képez kivételt, mert a CHIP-ből előbb ismertük meg, mint a Guruból – amikor egy kiadónál volt a két lap, Bate-ék asztala mellett volt az övé, így keveredett a Guru közvetlen közelébe, majd egyenesen a lapjaira.

Sziasztok, a nevem Feri, és én is videojátékfüggő vagyok. *(Sziiiiia Feeeeriiiii – Chocho)*

Még a Sinclair ZX81-gyel kezdődött a dolog, aztán jött a C64, az AMIGA, és végül a PC, időnként némi konzol mellékessel. Vénségemre egyre kazuárabb lettem, így bár a kihívást már gimnazista koromban sem igen kerestem, mostanra csak a történetmesélés és felfedezés érdekel a játékokban. Éppen ezért én vagyok az, akit Chocho nem ért meg, amiért simán megnézek YouTube-on vagy Twitchcsen egy végigjátszást, hogy lássam a történetét egy olyan játéknak, amihez nincs kedvem konzolt venni, vagy egyszerűen csak túl béna vagyok benne. Valamint nagyra becsülöm a „Narratíva" nehézségi szintet, ahol a lehető legkevesebb lövöldözéssel és verekedéssel járhatom be a játék világát és történetét, és szívesen használok cheateket és trainereket is (kizárólag egyjátékos módban), ha azokkal átugorhatom a számomra unalmas részeket. Másrészt, ha megkedvelem egy játék világát, simán eltöltök benne akár 100 órát is, hogy rendesen felderítsem. Multiban, ha egyáltalán előfordulok, inkább csak co-op PvE-ben, és támogató szerepkörben, azt úgyis szinte mindenki kerüli. A játékmentes időkben szörnyűségesen komoly informatikai cikkeket írok (kémkedés, adatlopás, vírusok, mindmeghalunk), így egy ideig közös kiadóban dolgoztam a Gurusokkal. Chris még biztos emlékszik a horkolásomra, és talán az sem véletlen, hogy csak a szétköltözésünk után kértek fel az első játéktesztre.

AKI KÉTSZER IS NEVET VÁLTOTT... VAGY HÁROMSZOR

Dreamer eredetileg DreamerInstinct néven kezdett írni nekünk, majd később Ginger szeretett volna lenni, de maradtunk a Dreamernél – becsületes neve egyébként Szűcs Annamária. A Guru mellett rendszeresen foglalkozik esporttal, valamint a CHIP munkatársaként is tevékenykedik.

Sziasztok! Annamari vagyok. Annak ellenére, hogy a játékok egészen kiskorom óta foglalkoztatnak, a Guruval viszonylag későn, az általános iskolai utolsó évében találkoztam, és akkor jutottam arra az elhatározásra, hogy írói pályára lépek. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, más újságokhoz is jelentkeztem cikkírói pozícióba, de végül is Chocho jóvoltából a Gurunál sikerült elhelyezkednem. Összességében egy hajszállal több, mint 4 éve írok online és a magazinba is egyaránt. A PGO-n kezdtem hírezőként, majd később cikkíróként, amit aztán a Szegeden töltött egyetemi éveim alatt is aktívan folytattam, azonban 2015-ben ideiglenesen felhagytam a munkával. Egy nagyjából féléves kihagyás után tértem vissza és attól a perctől kezdve már nemcsak játékokkal, de filmekkel és esporttal is foglalkozom. Ezen felül, ha úgy hozza a sors, tech szakszövegeket is fordítok egy másik lapnak.

Hobbim annyi, mint a tenger. Tini koromban rajzolgattam és mindenféle digitális platformon kipróbáltam magam. Ez mára elsikkadt, de vektor alapú munkákat és fotómanipulációkat most is szívesen készítek. Jelenleg a legnagyobb szenvedélyem a lemezgyűjtés, amit tavaly karácsonykor kezdtem el, és a mai napig aktívan űzök. Jelenleg 30 darab LP csücsül idehaza, és a terveim szerint ez a szám még nagyobbra fog duzzadni a közeljövőben. Rejtett talentumom, hogy több akcentusban is beszélem az angolt, és közel profi szinten sminkelek.

AKINEK A KUTATÁS A MINDENE

Eckhardt Ádám, avagy bodak szintén pályázatos író volt, de mint kiderült, a játékoknál komolyabb témákban is otthon van: jelenleg ő írja a PC Guru magazin technológiai cikkeit, úgy, mint optimalizálás, grafikai leképzelés, akkumulátorok – napestig sorolhatnánk. Emellett jelenleg a PC Guru Online szekerét tolja.

Leánykori nevem Eckhardt Ádám, a mássalhangzók gyönyörű torlódása a családban apai hagyomány – egyébként „híres" a név, a Batman-filmek első részében (amelyikben Jack Nicholson a Joker), de még a Total War: Warhammerben is szembejött már. Na de, a PC Guruhoz visszatérve: még új hús vagyok errefele, de nem véletlen vagy ismeretség folytán kerültem ide, feltett szándékom volt az online pályázatok útján bekerülni. Addig bombáztam a csapatot, míg a kitartást siker nem koronázta, és úgy tűnik, valakinek az agyára mehettem, és inkább felajánlották, hogy írjak nekik, csak hagyjam már abba. Aztán megunták a fejtágító cikkeket is, és mondták: hírezzek. Mondtam: jó, aztán valahogy kikötöttem a magazinban is, itt időnként ismeretterjesztek és a hardverhíreket szállítom. Szóval megéri próbálkozni fiúk-lányok!

Magamról még egy picikét, mert kell a karakterszám: lassan harmincketttedik életévemet taposom, és mióta eszemet tudom, mindig is érdekelt a technika, különösképpen a számítástechnika, de a játékok még inkább. Családapaként, „polgári" munka mellett a PC Guruval töltött idővel együtt már kevesebb idő jut erre, de valahogy mindig szorítok valamennyit a lazításra is. Játékok terén majdhogynem mindenevő vagyok, de a MOBA és az MMO valahogy sosem fogott meg hiába próbálkoztam. Ezeken kívül szinte bármit elfogyasztok, csak a japán – Chris szavaival élve – „pudva" az, amit kivet a gyomrom. Bocs, ha valakit megbántottam.

Balra egy nagyon korai Guru tábor pillanatai, jobbra pedig Grath, Sasa és Chris az utolsó roadshow-n...

MACKÓ A KÖDBEN

Dr. Géczy Attila alias mcmacko nem új motoros, legalábbis nem a Gurunál, hiszen éveken át írt cikkeket a Gamer365 nevű online portálnak. Emellett a Műszaki Egyetem munkatársa, szóval ha mond valamit, bármi legyen az, mi elhisszük.

2014-ben keresett meg wilson atyánk a megtisztelő feladattal, hogy írjak a Gurunak, azóta pedig (ahogy számoltam) 110+ cikkel örvendeztettem meg (vagy épp keserítettem el) a mélyen tisztelt olvasóinkat. Az írás nem mai szerelem: már a középsuliban, sőt az egyetemi-kari lapban is aktív szerepet vállaltam, de körülbelül 10 éve a videojátékok frontján is megmondom a magamét. Hogy ezt olyan nívós felületeken tehetem meg, mint a Gamer365 vagy a PC Guru, az külön öröm számomra, és ezért örök hálám üldözi a beavatóimat: Szedrencset, Liquid senseit, majd időrendben haladva végül, de nem utolsósorban: wilsont, Chochót és Böjti mestert! Amúgy körülbelül 1992-ben kezdődött a játékos sajtó iránti szerelem. „Kilóbájt", a klasszikus PC Guru és később a külföldi nyomtatott lapok, melyek közül ma is előfizetek egy bizonyos négybetűsre. Mindenféle geekségért odáig vagyok. Elolvadok a szép kiadású Blu-ray gyűjteményekért, a retró konzolokért, van egy masszív (és egyre terebélyesedő) punk-rock klasszikusokból és metál alapművekből duzzasztott koronggyűjteményem. Mai napig keresem kis hazánk legjobb lasagnéját, és sajnos nem tudok leállni a Cola Light szürcsölésével. Hobbiszinten tanulok énekelni, valamint basszerozok és varnyékolok a most már csak sajnos projekt alapon működő Crashlander bandámban. Mindennapi életemben pedig a BME munkatársaként kutatok, mérnökcsemetéket nevelgetek, és otthon, a kis drága feleségecském mellett pihenem ki a mindennapok fáradalmait. Még jó, hogy szereti velem együtt nézni, ahogy mindenféle virtuális vidékeken kalandozom...

Boldog szülinapot, Wolfenstein 3D!

Nemcsak a PC Guru ünnepli idén a 25. születésnapját, hanem a külső és belső borítókon egyaránt fellelhető Wolfenstein FPS-sorozat is. A szériát útjára indító Wolfenstein 3D 1992. május 5-én jelent meg – nyilván nem véletlen, hogy az idei E3-on mutatkozott be az új epizód is. És hogy milyen volt a széria, sőt a világ első shootere? Nos, még ma is kapható a Steamen, menjetek és nézzétek meg!

NEM CSAK CIKKEKET, REGÉNYEKET ÍR!

Dzséjt, alias Valyon Tamás a PC Guru Online sok éven át oszlopos tagjaként került a magazinhoz, és bár olyan sok cikket nem ír, azért mindig jelen van, és amikor csak tud, segít bennünket a mindenféle feladatok ellátásában. Ja, és nem mellesleg sci-fi szerző, aki több novelláskötetben is publikált már.

Mit írhatnék magamról? Például azt, hogy nem tudok magamról írni. Na, jó, ez nem annyira érdekes, legyen valami izgalmasabb. Nézzük csak, grafomániás sci-fi őrült vagyok, ami nagyjából mindent elmond rólam. Előbbit az anyatejjel szívtam magamba, az írás pedig 12 éves korom óta szenvedélyem. Nagyjából ekkor derült ki, hogy a szemem miatt nem lehetek pilóta, így új életcélt választottam magamnak. Az álom nem maradt álom, mára évente megjelenik egy-két novellám, egy regényem is kallódik az egyik kiadónál, és persze évek óta írok a PC Gurunak.

Ez utóbbi szintén egy álomból lett valóság, merthogy 18 évvel ezelőtt a kezemben tartva életem első Guruját elhatároztam, hogy én bizony ennek az újságnak fogok írni. Az út idáig kacifántos volt, több szakmát is szereztem, egyikben sem dolgoztam, de kipróbáltam magam vagyonőrként, diszpécserként, portásként, picit még játékfejlesztőként is. Aztán mintegy 5 évvel ezelőtt – amikor éppen abban a Veszprémi Nyomdában dolgoztam, ahol annak idején a PC Gurut is nyomták – ebédszünetben levelet küldtem Bate-nek, megkérdezve: nincs-e egy kallódó tehetségnek valami munka. Pár héttel később Chocho válaszolt, és a többi már történelem, vagyis hála az égnek, jelen.

A DOKTOR ÚR RENDEL

Nem mcmacko az egyetlen doktor a csapatban: Dr. Pozsgai András, avagy Pozandr képzett jogász, aki mellesleg hatalmas játékrajongó, és sok-sok éve ír a PC Gurunak, mindenféle témában. Mikor ezeket a sorokat olvassátok, épp a Final Fantasy XIV: Stormbloodban kaszabolja a mobokat – a játék még ebbe a magazinba került volna bele, de sajnos a szerverek technikai hibái miatt el kellett csúsztassuk augusztusra.

Az én Gurus történetem 10 évvel ezelőtt kezdődött, de a legelső újságot, pontosabban egy PC Guru gyűjteményt 2000 végén vásároltam meg. Innentől kezdve figyeltem a magazinra, két-háromhavonta megvettem az aktuális lapszámot, amikor pedig elindult a PGO 3.0, már azzal a névvel voltam jelen az oldalon, amin ma is írok, mind a magazinban, mind online. És hogyan lettem a Guru tagja? Még 2006 végén kerestem meg az akkori szerkesztőséget, hogy szívesen írnék az újságba. Grath válaszolt, hogy készítsek egy próbacikket, de mivel államvizsgák előtt álltam az ELTE ÁJK-n, ez elmaradt.

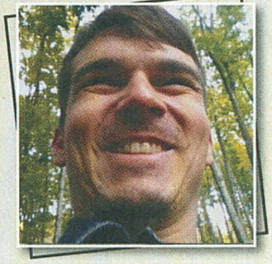
A „Tesztelj velünk" elindulása után azonban elkezdtem komolyabban írni, de egy idő után probléma merült fel a pályázat körül. Ekkor küldtem egy üzenetet Darthsnak, a PGO akkori főszerkesztőjének, hogy segítenék az online munkában, ő pedig elfogadta a jelentkezésemet. Ekkor már újra egyetemista voltam, a második diplomámért hajtottam, de ez nem akadályozott meg abban, hogy csináljam ezt a munkát, amit az évek alatt nagyon megszerettem. Az elmúlt évtizedben sok új dolgot próbáltam ki, sok feladatot kaptam, amit mindig megpróbáltam a lehető legjobb módon, időre megcsinálni. Egyet azonban biztosan tudok: a Guru csapatában nemcsak egy összetartó, segítő közösséget ismertem meg, de egy olyan családot is, aminek remélem, sokáig a tagja maradhatok.

Igen, már nekünk is van saját rendezvényünk!

Amennyire igyekszünk, hirdetjük, de még így is gyakran belefutunk abba, hogy sokan nem tudják: a PC Gurunak saját rendezvénye van. A szerényen csak PC Guru Show néven alapított egész napos móka 2014 őszén indult, az akkor kiadott, wilson nevéhez fűződő PC Guru Ubisoft különszám jegyében. A bulit a Millenárison tartottuk, nagyon sokan eljöttek, és a sok kiállító mindenféle klassz holmiján (játékok, PC-k, konzolok stb.) túl élő játékbemutatókat is tartottunk a színpadon – mcmacko volt a műsorvezető, a gurusok pedig olyan, akkor máshol még nem látható címeket prezentáltak, mint a Far Cry 4 vagy az Assassin's Creed: Unity.

Egy évvel később aztán változott a leányzó fekvése: a PC Guru Show-t összeházasítottuk a MondoConnal, így jutva el a sokkal nagyobb Hungexpóra, ahol mindjárt több emberhez értünk el, és még szélesebb közönség ismerkedhetett meg a Guruval. Az akkor ideiglenesen MondoGames PC Guru Show néven futó rendezvényt végül ismét PC Guru Show-ra kereszteltük, és immár évente négyszer rendezzük meg: a tavaszi már lezajlott, a nyári pedig pont a magazin megjelenésének hétvégéjén, július 15-16-án kerül megrendezésre. Persze akkor se szomorodj el, ha lemaradtál róla, mert ősszel és télen is találkozhatsz velünk a Hungexpón!

AKIT A MARVEL FIZET A CIKKEKÉRT



Na, jó, nem, de kommentelőink gyakran vádolták ezzel szegény Tenebrát, aki a PC Guru Online filmkritikusaként sokszor döngölte földbe a DC – valljuk be – borzalmas szuperhősfilmjeit. Mindezt teljesen jogosan: született Benke Attila az ELTE-n végzett filmesztéta, azaz olyan kritikus, akinek papírja van arról, hogy szakszerű véleménye van. Ennek megfelelően több filmes szaklapban publikál, van egy elég jó kis filmes blogja, és a PC Guru hasábjain is osztja az észt, igaz, utóbbi esetben videojátékokról.

A Guruval természetesen sok más kollégához hasonlóan én is gyerekkoromban, a kilencvenes évek végén kerültem komolyabb kapcsolatba, először csak egy haver által hozott CD-melléklet révén, melyen többek között a kiváló Outcast demóját találtam meg, ami miatt már igen szimpatikus lett a PC Guru. Majd 2000 környékén (nyáron) megvettem a magam Guruját, amit máig nagyon szívesen veszek elő nosztalgiázás végett, mivel többek között MDK-játékok voltak benne (az első rész teljes játék volt, a másodikról pedig nagyteszt szerepelt a magazinban). Utána egy ideig Gamer-vásárló voltam, majd a lap megszűnését követően ismét visszatértem a régi valláshoz.

Egyetemistaként a PGO-n kezdtem el osztani az észt akkor még CheAttila néven (az egykori adminok biztosan egyetértenek abban, hogy ezt a korszakomat inkább tagadni kéne). Itt ismerkedtem meg Chochóval is, és írtam pár győztes tesztet a cikkíró pályázatra. Utána nagyobb szünet következett, mivel se játszani, se fórumozni nem volt már annyi időm, mint régen, illetve egyetemi tanulmányaim miatt a filmek kezdtek el jobban érdekelni. Persze megmaradtam játékosnak, de inkább csak éjszaka, 1-2 órára töltöttem be valamit.

Szerencsére mikor Chocho lett a boss, eszébe jutottam, és ismét visszatérített a virtuális valósághoz (többek között a „cikk kész?" varázsigével), így most offline és online is osztom az észt játékokról és filmekről egyaránt.

TIKA TÁBORNOK VALLOMÁSA

Tika mester, avagy Toldi Gyula igazi PC Guru-veterán, aki már akkor 4X-stratégiákról írt taktikai mélyelemzéseket, amikor Chocho még azt sem tudta, mi a különbség a LEGO és a facsiga között. Szakterülete ezen felül a Warhammer, valamint egy csomó olyan, szinte kimondhatatlan alműfajú stratégia, amelyek máig lekötik a hardcore PC-játékosok egy jelentős hányadát. Ja és a Total War, na, az a mindene!

Ha jól számolom 14 éve koptatom a billentyűket a Gurunál, és ugyan megesküdni nem mernék rá, de mintha a Freelancer lett volna az első cikkem. Akkor már rég túl voltam a hobbiszámítógépes időszakomon, volt Commodore 16-osom, majd Enterprise 128-am, szóval ahhoz a (nagyon öreg) korosztályhoz tartozom, amelyik még látott/próbált Primót (1985-ben egy darab gépet 15-en álltunk körül szakkör címén). A PC-s korszakban a Gamekapocs nevű online magazinnál kezdtem az írást, aztán jött a PC Games, és onnan fejeltem a mélyvízbe, a Guruhoz. Nem illik ilyet leírni egy 25 éves jubileumon, de az ezredforduló előtt PC-X előfizető voltam, utólag is bocsi. Mentségemre mondva most már van 2 mázsa PC Gurum, minden szám, melléklet, ami majd egyszer, az EDO-RAM gyűjteménnyel együtt remélem sokat ér. És hogy milyen a Gurunak dolgozni? Egyszerűen szeretem, néha ugyan cserélődik a stáb, de mindig az elkötelezett, jó arcok állnak az élre, és vén csontként csupa jó tollú emberkével kell versenybe szállni, úgyhogy a kihívás is megvan.

PILÓTAFÜLKE VAGY ÍRÓASZTAL? NEM SZÁMÍT!

Trau alias Trautmann Balázs civilben... na, és itt az első akadály, mert nála ilyen nincs; Trau főállásban a Magyar Honvéd magazin felelős szerkesztője, igazi szakzsurnaliszta, akit nem hoz zavarba egyetlen militáns téma sem, ideértve szíve csücskeit, a repülőgép- és helikopterszimulátorokat.

1995, megjelenik az áprilisi PC-X magazin. A Batthyányn álló, üres HÉV-en heverő, gyűrött példányt felmarkolom. Akkor és ott találkozom először az újsággal, soha nem felejtem el azt a pillanatot. Dat pain! Dat horror! Az első világháborús Wings of Gloryt és a Dawn Patrolt egy 1936-os vadászgéppel illusztrálják, ott, alul! Annyira felidegesített, hogy hazaérve beizzítottam a 14,4-es modememet és vérbeli olvasói levelet írtam. Lecseszőset, tényalapút. Behívtak. Akkor és ott dőlt el az életem, a Márvány utca szerkijében. Azóta is újságíró vagyok, most éppen katonai, s amikor nem Afganisztánban iszom az epres tejet a DFAC-ben, akkor mindenféle harckocsikkal, ballisztikus rakétákkal foglalkozom. Ja és persze az FS2004/FSX világgal, a Steel Panther-sorozattal, a WoT RNG-agybajaival, a Civ-ekkel... Szóval maradt ez a „félkomoly" oldal is. Chocho kábé egy éve talált meg és azóta, a Kedves Olvasók legnagyobb örömére, immár inkább hobbiból, de újból tesztelek, írogatok, őrjöngök a gép előtt. Ti akartátok... ;)

AKI NÉLKÜL CSAK PAINTBEN DOLGOZNÁNK...

Sokan nem is gondolnak bele abba, hogy mindaz, amit itt láttok, egyetlen ember vizuális zsenijének gyümölcse: Szűcs Péter, vagy ahogy mi hívjuk, Peti a PC Guru ki tudja, hányadik dizájnere, aki maga ugyan ritkán kerül reflektorfénybe, látványos oldalait és grafikáit minden Guru olvasó ismeri és szereti. Adjuk hát át neki a szót!

Kezdeném egy kis statisztikával: 5 év, 3 főszerkesztő, 1 gép, sok egér, 1500 betűtípus a gépemen, 60 borító, 5 különszám, kb. 2100 pohár kávé. Kaposváron végeztem, mint Alkalmazott Grafikus, nem is tudom, mikor. Több kisebb cégnél grafikátam kezdetekben, majd a Pesti Est apróhirdetésén keresztül csatlakoztam a Pubicis Reklámügynökség csapatához, ahol kb. 9 évet töltöttem. A Guruhoz úgy kerültem, hogy Zoli, a tulaj (akit régebb óta ismerek) szólt, hogy a Szati, a korábbi grafikus elmegy az újságtól, és kell a helyére valaki.

Na, az első 2 hónapot párhuzamosan csináltam a szóban forgó kollegával – így 5 év után már belejöttem rendesen. Azért voltak át nem aludt esték Bate-tel, és wilsonnal is volt esti móka, babkonzervvel és zacskós kávéval, sőt Chochóval is előfordul, de nagyon ritkán, hogy az utolsó buszig adjuk le az anyagot a nyomdának. Ezen felül nem lehet megunni, mindig van egy-két elborult, vagy véres, esetleg bugyuta játék, amihez jó dolgokat lehet kitalálni. A mostani csapat szerintem összeszokott, még szakácsunk is van, de erről majd máskor.

AKIT A BENZIN GŐZE MEGCSAPOTT

Gerebenics Gábor, alias Gebbbe már évek óta aktív szerzője a magazinnak. Autószimulátorokban nála felkészültebb embert aligha találni itthon, de a militáns játékok terén is otthonosan mozog, történetesen ugyanis hivatásos katona volt.

Sziasztok, az én nevem Gebbbe! Valamikor 1992 környékén kerültem kapcsolatba az első számítógépes játékommal, amely a Stunts névre hallgató autós csoda volt. Innen indult el a szimulátorok és sportjátékok iránti rajongásom, így ismerkedtem meg később rengeteg olyan programmal, amelyek nélkül valószínűleg nem olvasnátok a cikkeimet a Guru hasábjain. Máig nagy kedvencem a Destruction Derby, a Carmageddon, az NFS 2 és még sorolhatnám. Ezen felül sok órát töltöttem a FIFA- és az NHL-sorozat sportpályáin, de szívesen lövöldöztem a Duke Nukem 3D-vel és a Call of Duty 2-vel is. Mindig is áhítattal lapozgattam szinte az összes játékmagazint, istenként tekintve a cikkek íróira, és mivel a legtöbb új játékot nem tudta futtatni az akkori gépem, így újra és újra elolvastam inkább a róluk szóló sorokat. Nagy kedvenceim a végigjátszások leírásai voltak, elvégre akkoriban még nem volt YouTube. Szabadidőmben nagyon szívesen járok autóversenyekre, gameplay streameket is csinálok, vagy éppen gyűjtök mindent, ami Bud Spencer vagy Terence Hill nevéhez köthető. Furcsa leírni, hogy első cikkem már több mint két éve jelent meg a Guruban, de nagyon köszönöm a befogadást és a bátorítást, amit akkor Chocho és wilson tanúsítottak felém!

Guruk a Twitteren!

Szeretnél képben lenni a gurusok mindennapjaival? Jó hírünk van: sokan közülünk aktívak vagyunk a Twitteren, így ha követsz bennünket, egy csomó érdekességet tudhatsz meg arról, mi is történik velünk az élet nagy utazása során.

- Bate - @Bate81
- Böjti - @bojtosgabor
- Chris - @ChrisGuru
- Chocho - @PCG_Chocho
- Dreamer - @PCG_Dreamer
- Dzséjt - @Dzsejt
- Gebbbe - @gebbbe
- JohnBart - @John_Barth
- Lor - @lor_vagyok
- mcmacko - @mcmacko365
- Midnite - @Midnite_
- Miguel - @Mig_on_twit
- Pozandr - @pozandras
- Siklara - @siklara365
- Trau - @Trau_HUN
- wilson - @w576

A GURU NAGYASSZONYA

A PC Guru magazin sokáig nem foglalkoztatott lányokkal – na nem szexizmus végett, egyszerűen csak nem találkoztunk megfelelő színvonalon író gamer hölgyekkel. Aztán jött Midnite és mindent felforgatott – sok éve dolgozik az újságnak, ebben a számban is olvashattok tőle egy 2 oldalas tesztet!

Az egyik legfontosabb változás 5 évvel ezelőtthöz képest, hogy már nem én vagyok az egyetlen lány a Guru csapatban – ennél kevés jobb hírrel tudok szolgálni! Persze, sok minden változott, nem WoW-ozom például, inkább a PS4 előtt töltöm minden feleslegles időmet. Időközben meg is házasodtam, az esküvő jó alkalom volt a BioShock Infinite cosplayre – Bookernek és Elizabeth-nek öltöztünk. Ráadásul legjobb barátnőm ajándékul felvette a kapcsolatot Ken Levine-nel (a BioShock-sorozat alkotója), aki a nagy nap alkalmából személyes videoüzenetet küldött nekünk. Láthatóan örült, hogy az ő tollából származó karaktereket választottuk, ami még boldogabbá tette az alkalmat. Mi egyéb történt? Londonba költöztem, és felfedeztem azt a paradicsomi áldást, ami a helyi Comic Con, illetve az elérhető távolságban levő Forbidden Planet (a megvásárolható gamer relikviák mekkája). Az utóbbi évben teljesen ráfüggtem a VR technológiákra, mindent kipróbáltam, ami a kezeim közé került, otthonra végül a PSVR-be fektettem be. De az biztos, hogy az itteni legjobb barátomat ritkábban látogatnám, ha nem lenne egy VIVE-ja és sok-sok játéka is rá... Összességében az élet nem rossz, de legalábbis remek grafikája van.

CD Guru, mert ilyen is volt!

JohnBart túrta elő ezt a relikviát, a CD Guru 1995/01-es számának lemezmellékletét. Akkoriban a CD-ROM még luxusnak számított, így egy teljesen CD köré felhúzott magazin még nem érte volna meg – a megoldást a CD Guru különszámai jelentették, melyek idővel sztenderddé lettek az újságnál.

A PC Guru Show-n immár három éve minden alkalommal kint van a Guru-csapat.

A PÁLYÁKRÓL AZ ÚJSÁGBA

Hunork, avagy Szabó G. István a PC Guru írócsapatának legfrissebb tagja, aki korábban blogírással tengette szabadidejét – aztán jött a magazin és jól felforgatta Hunork mindennapjait!

Sziasztok! Hunork vagyok. Negyvenöt éve élek a bitek bűvöletében, így abban a csodában volt részem, hogy kezembe foghattam megjelenésekor a ZX81-et és a ZX Spectrumot, melynek folyományaként tizenhetedik születésnapomra megkaptam első számítógépemet, egy Videoton TVC-t. Innentől nem volt megállás. És hát a játékok, „gamerség". Az id Software-en nőttem fel. Ez rányomta bélyegét érdeklődési körömre: FPS. Munkámat tekintve vonatokat irányítok, központi forgalomirányító vagyok, jó sok monitorral, egérrel. Mindenhová követnek... Közben rájöttem, hogy a betűk és szavak is érdekelnek. Így elkezdtem önszorgalomból cikkeket, teszteket írni a Logout oldalán. Sokat, sokfélét. Mert a tudás, tapasztalat, élmények megosztása jó érzés. Aztán egy nap jelentkeztem a PC Guruhoz, Chocho pedig válaszolt, és megkérdezte, van-e kedvem publikálni. Széles vigyorral volt kedvem. Így kerültem ide, így lettem cikkíró. Remélem, hogy az olvasók széles rétegét fogom kiszolgálni írásaimmal! Igyekezni fogok srácok, ezt ígérem!

NŐURALOM LESZ ITT LASSAN

Lor és Dreamer után egy harmadik lány is csatlakozott a csapathoz: Simon Klára, ismertebb nevén Siklara szintén a Gamer365-ről került a Guruba, amikor pedig éppen nem játszik, akkor szakszövegíróként dolgozik, mindezt úgy, hogy eredetileg tanári végzettsége van.

Simon Klára, azaz Siklara vagyok, és 2015 őszén írtam az első cikkemet a magazinba wilson kérésére, majd Chocho „megörökölt", és azóta is havonta ellát írnivalóval, így elsősorban kettejüknek köszönhetem, hogy a PC Guru csapat tagja lettem. Persze nem bő másfél éve találkoztam először az idén negyedszázados magazinnal, hanem kamaszkorom óta kisebb-nagyobb megszakításokkal ugyan, de lelkes olvasója is voltam. Kiskorom óta játszom, és mivel a szüleim 386-osán kezdtem, igazi ős-pécés vagyok, akit olyan DOS-os játékok tereltek erre az útra, mint a Prehistorik 1-2, Wolfenstein 3D, Dyna Blaster, Prince of Persia vagy a Shufflepuck Cafe. Általános iskolában a Tomb Raider-sorozat és az Unreal Tournament megszállottja lettem, középiskola elején az örök kedvenc Thief 1-2 tanított meg angolul, később rákaptam a túlélőhorrorokra és emiatt a konzolokra is, az utóbbi idők nagy kedvencei pedig a Witcher és a Soulsborne játékok. 14 évesen minden vágyam az volt, hogy egy játékmagazin cikkírója lehessek, és ezt azóta sem nőttem ki, ezért remélem, még sokáig írhatok a PC Guru hasábjaira – a ti szórakoztatásotokra is – olyan látókörömet tágító gyöngyszemekről, mint a Stephen's Sausage Roll!

PC GURU 25

SZÜLINAPI JÁTÉKÖZÖN!

LEGYEN A TIÉD EGY SAMSUNG GAMER MONITOR!

SZERETNÉL EGY MINDEN KÍVÁNALOMNAK MEGFELELŐ MONITORT, AMIN AZ ÖSSZES MENŐ JÁTÉK A LEHETŐ LEGJOBBAN NÉZ KI? HA A VÁLASZOD IGEN, ELJÖTT A TE IDŐD: **FÉNYKÉPEZD LE MAGAD A PC GURU MAGAZIN 2017/07-ES SZÁMÁVAL** (VAGYIS AZZAL, AMIBEN EZT A HIRDETÉST IS LÁTOD), ÉS KÜLDD EL A FÉNYKÉPET A PCGURU@PCGURU.HU E-MAILCÍMRE, „PC GURU 25" TÁRGGYAL (IDÉZŐJELEK NÉLKÜL).

A KÉPET BEKÜLDŐK KÖZÜL KERÜL KI EGY SAMSUNG LC24FG73FQUXEN MONITOR BOLDOG TULAJDONOSA – EZ EGY, A DÉL-KOREAI GYÁRTÓ LEGÚJABB SZÉRIÁJÁBA TARTOZÓ MODELL. JÁTSZANI EGÉSZEN PONTOSAN 2017. AUGUSZTUS 1-JE ÉJFÉLIG VAN IDŐD – AZ ADDIG BEÉRKEZETT KÉPEK SZÁMÍTANAK MAJD, A TÖBBI NEM! A MONITORT ELŐZETES EGYEZTETÉS UTÁN LEHET MAJD ÁTVENNI A SZERKESZTŐSÉGÜNKBEN, AHOL TERMÉSZETESEN FÉNYKÉPET KÉSZÍTÜNK ANNAK ÁTADÁSÁRÓL.

ITT AZONBAN MÉG NINCS VÉGE...

A KÉPEN LÁTHATÓ PULSFIRE EZREAL FIGURA IS A TIÉD LEHET! AHHOZ, HOGY AZ ASZTALODON LÁTHASD A LEAGUE OF LEGENDS EGYIK IKONIKUS SZEREPLŐJÉT, NINCS MÁS TENNIVALÓD, MINT SZINTÉN LEFÉNYKÉPEZNI MAGAD AZ ÚJSÁGGAL, ÉS ELKÜLDENI A KÉPET A PCGURU@PCGURU.HU E-MAILCÍMRE, DE EZÚTTAL „LOL SZOBOR" TÁRGGYAL (IDÉZŐJELEK NÉLKÜL). ENNEK A JÁTÉKNAK IS 2017. AUGUSZTUS 1-JE A HATÁRIDEJE – A SZABÁLYOK MEGEGYEZNEK A SAMSUNGOS JÁTÉKNÁL LÁTOTTAKKAL, ANNYI KÜLÖNBSÉGGEL, HOGY EZT A FIGURÁT KIKÜLDJÜK ÚJDONSÜLT TULAJDONOSÁNAK.

NE FELEDJÉTEK: JÚLIUS 15-16-ÁN PC GURU SHOW,

AHOL TOVÁBBI MEGLEPETÉSEK VÁRNAK MAJD BENNETEKET! ILLETVE KÖVESSETEK BENNÜNKET A FACEBOOKON IS (FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN), AHOL IS FACEBOOKOS JÁTÉKOKKAL VÁRUNK BENNETEKET AZ ÜNNEPI HÓNAP FOLYAMÁN.

A GURU LEGYEN VELETEK!

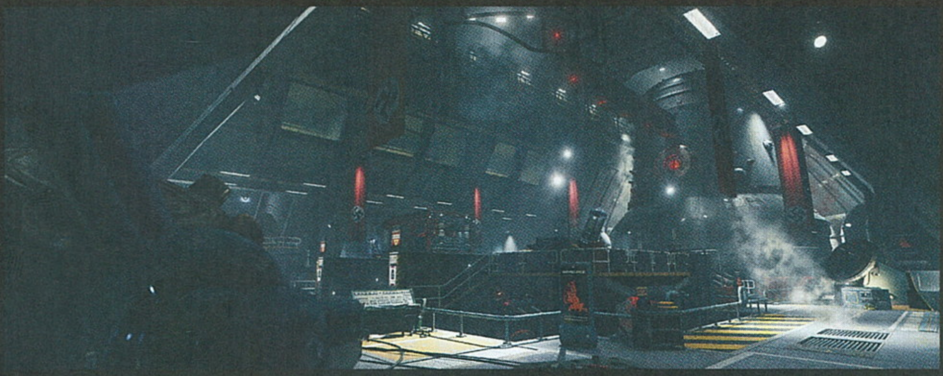
PC, PS4, XONE

E3 2017

AMERIKÁBA JÖTTEM

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

[ÍRTA CHOCHO] 2014 óta várjuk, hogy folytatódjon az amerikai hazafiasság virtuális megtestesítőjeként tisztelt William Joseph Blazkowicz náciirtó hadjárata, amely még idén az Egyesült Államok felé veszi az irányt. A németek által csak Terror Billyként gúnyolt Blazko nem cicózik, belülről égeti fel a Harmadik Birodalom amerikai ágát – sietnie kell, nemsokára apa lesz...



Kiadó: Bethesda Softworks
Fejlesztő: Machine Games
Megjelenés: 2017.10.27.

Amikor három évvel ezelőtt a kezembe került az akkor épp sokesztendős álomból ébredő Wolfenstein-saga legújabb darabja, lelkes voltam, de egyben aggódó is. A látványvilág az előzetesek alapján nem tűnt lehengerlőnek, a korai trailerek és interjúk pedig folyton az alternatív hatvanas évek világépítéséről és a sztoriról szóltak – olyan dolgokról, amelyek a legkevésbé tűntek érdekesnek egy bevallottan régimódi lövölde esetében.

Aztán mit ad isten, megjött a játék, nagy nehezen lecsorgott a több mint 50 giga, majd elmerültem benne, és olyan élményben részesültem, amilyenben hosszú ideje nem volt részem; a Wolfenstein: The New Order komor háborús dráma lett, amit a sorozat fantasztikus elemei (robotnácik, ősi kegytárgyak) sem rontottak el, épp ellenkezőleg, egyedi ízt kölcsönöztek neki.

Az Európáért vívott háborút 2015-ben egy rövid előzmény követte, a The Old Blood a szeretetteljesen csak B.J.-nek becézett főhős '40-es évekbeli kalandjait mutatta be. És bár ennek sokan örültünk, ennyi idő után nem nagy titok, hogy a The New Order cliffhanger-befejezése miatt sokkal jobban izgatott bennünket a történet közvetlen folytatása – akkortájt ugyanis még az sem volt biztos, hogy William túlélte a végső összecsapást...

AMERIKAI TÜNDÉRMESE

No, kérem, a várakozásnak vége, az E3-on ugyanis leleplezték, amit más forrásokból már tudott pár szerencsés beavatott: október 27-én visszatér a Wolfenstein, méghozzá történelmének első számozott folytatásával. A Wolfenstein II: The New Colossus alig pár hónappal a The New Order befejezése után játszódik. B.J., bár túlélte az előző rész végi bombázást, nincs túl jó bőrben, a játék kezdetéig kómában fekszik (igen, ismét, ez már lassan hagyomány a Machine Gamesnél), és bár Európa-szerte aktivizálódtak a különböző partizánmozgalmak, hősünk hazája, a szeretett US of A még mindig a nácik horogkeresztes terrorja alatt nyög. Márpedig egy igazi hazafi nem hagyhatja, hogy ezek a mocskok besározzák a szabadság földjét. Főleg úgy nem, hogy kedvese, Anya ikreket vár, a picik pedig nem nőhetnek fel egy olyan világban, amit a gyűlölet fűtötte nácik uralnak. A feladat tehát adott: ki kell söpörni őket Amerikából. B.J. és csapata nekivág az újvilágnak, hogy megszervezzék az ellenállást, ezzel együtt pedig kirobbantsák a forradalmat.

NÉMETÜL MINDEN JOBBAN HANGZIK

Mivel már a The New Orderben is fontos volt a történet és a minőségi forgatókönyv, a Machine-nél bevallottan erre feküdtek rá, és állítják: a valaha volt legjobb sztorijukat mesélik el, köröket verve az előző felvonásokra. Jens Matthies kreatív igazgató szerint a titok a fantasztikum és a valóság oly módú ötvözésében rejlik, ami hihetetlen környezetbe ültetett valós emberi problémákkal operál. Bár a Wolfenstein-univerzum nácijai a képzelet szüleményei, és még sci-fi

Szegény B.J. olyan árja fejet kapott a teremtőtől, hogy elsőre szinte senki sem hiszi el neki, hogy nem a németek oldalán áll.

IDŐVONALAK BŰVÖLETÉBEN

A cikkben is említem, hogy a Wolfenstein II-ben két olyan visszatérő szereplő is lehet, akik az előző résztől függően tűnnek fel. A lényeg: a The New Order elején választhatunk, hogy az idős, de tapasztalt Fergus vagy a fiatal, lelkes, de tapasztalatlan Wyatt maradjon-e életben – ezt követően ők maradnak mellettünk a kampány során, és velük egy-egy további exkluzív mellékszereplő is elérhető lesz, a Jimmy Hendrixre hajazó (vagy talán ő maga?) J és a kissé furcsa matematikus Tekla. A Wolfenstein II-ben is követhető lesz a két külön idővonal, Jens Matthies kreatív igazgató azt mondta, a játék elején lehet majd választani közöttük, és hasonló eltérések lesznek, mint a The New Order esetében voltak, azaz más-más mellékszereplők és események várhatók. Ez máris azt jelenti, hogy kétszer lesz okunk nekiállni a játéknak ahhoz, hogy megismerhessük a teljes történetet.

„Tűzoltó balta, nekem?! Pedig nincs is szülinapom!" – hálálkodott lelkesen Günter az ajándék láttán.

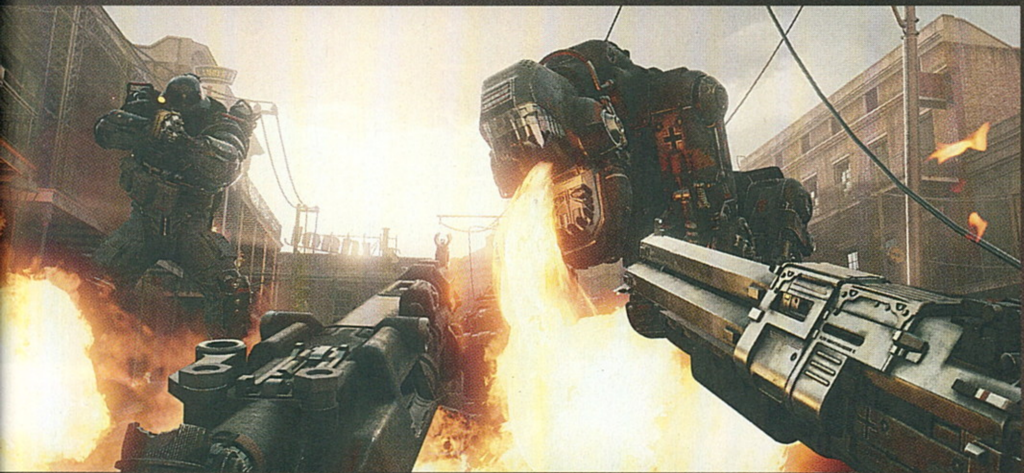
szempontból sem mindig értelmezhetők (Matthies maga „fantasyként" hivatkozik a játékra), a szereplők egyéni drámája és a háború szörnyűségei mind a valóságban gyökereznek – ezért is olyan könnyű elfogadni, hogy bár a nácik megszállták a Holdat, és toronyház méretű mechákat építettek, a sztori halálosan komolyan veszi magát, a szereplőket életre keltő színészek hangjátéka pedig a nagyköltségvetésű háborús filmeket idézi. Jens állítja: a The New Colossus 3 órányi átvezetőt tartalmaz, és cirka 100 fő dolgozott szinkronhangként a Machine-nél. „Nagyon sok videónk és szereplőnk van – ez hatalmas segítség a történetmesélés szempontjából" – mondta.

És ha már történet, jó tudni, hogy sokan visszatérnek az első részből, méghozzá az akkori hangjukkal. B.J. és Anya magukkal viszik a pacifista, ám bivalyerős Maxet, valamint Fergust, aki ezek szerint túlélte az első részt, igaz, most egy kissé rakoncátlan robotkarral él. Persze Fergus csak akkor tér vissza, ha a The New Order elején őt mentettük meg (lásd a mellékelt szövegdobozt). Akik a fiatal Wyattel szimpatizáltak, vele találkoznak majd, igaz a kissé kattant srác a jelek szerint mindenféle kábítószereket szed – kedvence az LSD, ettől mindig egy színes kis gyíkot lát, akit a legjobb barátjának tekint. Többet pedig inkább ne is kérdezzetek.
De persze nemcsak a jók térnek vissza, hanem a rosszak is. Frau Engel időközben felépült (mikre nem képes a náci orvostudomány, igaz, Dr. Mengele?), fiatal szeretője, Bubi azonban B.J. kése által lelte halálát, ami oly mértékű gyűlöletet keltett Engel szívében, hogy kontinenseken átívelő bosszúhadjáratot hirdetett William ellen. A nácik egyébként B.J.-t félelem táplálta gúnyukban Terror Billynek hívják, és annyira legendás státuszt tölt be közöttük, hogy még akciófigurákat is gyártanak róla, mert a kapitalizmus a nácik között is a régi.

A SZABADSÁG FÖLDJE?

A The New Colossus USA-ja még 1948-ban megadta magát, mert a nácik hamarabb találták fel az atombombát, mint ők. A nukleáris holokauszt jelentette fenyegetés teljes kapitulációt, majd erre válaszul megszállást jelentett, így az USA-t a nácik és a velük rokonszenvező helyi erők (Ku-Klux-Klan, fehér felsőbbrendűséget hirdető csoportok, sima neonácik és a helyzeten nyerészkedni kívánó okkultisták) vezetik. Az amerikai patriotizmus ugyan nem hunyt ki, de jócskán megcsappant: képviselőit tömegével vitték haláltáborokba, a maradék kevés hős pedig inkább meghúzza magát, mert félti a családját a náciktól. Legalábbis addig, amíg meg nem érkezik B.J., a mítoszokba illő harcos ugyanis fellelkesíti a forradalom lángját. Na, nem mintha ez könnyen begyulladna, Blazkónak rendre bizonyítania kell rátermettségét, és egyenként felkutatnia a partizánokat, őket

A Wolfenstein II-ben még több nácit lőhetünk, késelhetünk, verhetünk és égethetünk halomra, ráadásul Amerikában.



A DROG ROSSZ, ÉRTEM?

Az E3-as trailer végén az amerikai közönséget egy váratlan jelenet köszöntötte: Wyatt, az első rész kissé neurotikus katonája egy színes rajzfilmgyíkot vett a tenyerébe, hogy elbújtassa a járőröző nácik elől. Sokan nem értették a poént, pedig az európai trailerben volt egy extra jelenet, amely során Wyatt bekapott egy bélyeget, rajta minden bizonnyal LSD-vel. Mivel az USA-ban érzékenyek a kábítószerfogyasztás direkt bemutatására, ezért a Bethesdánál megvágták a trailert, az amerikai közönség pedig kicsit összezavarodott. Később Jen Matthies egy Geoff Keighley-nek adott interjúban kifejtette, hogy Wyatt a történet szerint „keresi önmagát", és ehhez drogokat is igénybe vesz, méghozzá folyamatosan – ezért van, hogy amint megnyalja a bélyeget, megjelenik a kis gyík, akit egyébként Kishavernek hívnak (bájos). Érdekesség, de eredetileg a drogok nem lettek volna Wyatt sztorijának szerves részesei. Mivel azonban a karaktert életre keltő A.J. Trauth nagyon beleélte magát a szerepbe, eltolta azt egy olyan irányba, hogy a fejlesztők végül beillesztették a karakter hallucinációit a történetbe, mondván: a dolog illik a '60-as évek Amerikájához.

A Wolfenstein II játékmenete az első rész örökébe lép, azaz itt is lesz lehetőség lopakodásra és csöndes gyilkolásra.

ugyanis semmilyen együttműködésre nem hajlandók egymással. Amerika a '60-as években azért elég parázs ország volt, ekkortájt kezdődtek a polgári mozgalmak, többek között a feketék egyenjogúságáért – meglepetés, ez a Wolfenstein világában nem így volt, szóval az amerikaiak is megosztottak kissé, erre egyébként az előző rész Jimmy Hendrixsze, J is utalt anno. Külön poén, hogy az ellenállás New Orleansban összpontosul, egy olyan városban, ami egyébként is tele van faji feszültséggel, szóval William és családja kemény fába vágja a fejszéjét.

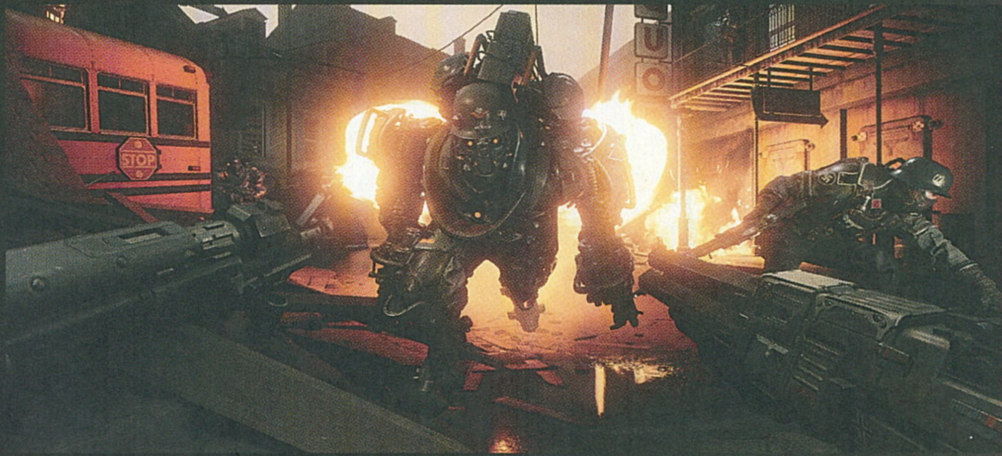
A Machine Games szerint Amerika azért jó helyszín egy Wolfenstein-játékhoz, mert faji feszültségek ide, rabszolgaság oda, alapvetően a szabadság szellemében alapították, és történelme során sosem került megszállás alá – ebből kifolyólag az ottaniaknak ez egy új helyzet, nehezen alkalmazkodnak, ezért is fontos a játékos jelenléte. Az USA egyébként hatalmas ország, sokkal változatosabb földrajzi adottságokkal rendelkezik, mint az első rész helyszínéül szolgáló Nyugat-Európa, ezt pedig igyekeznek kiaknázni a fejlesztők. Aligátorokkal teli mocsarakat és keleti-parti metropoliszokat éppúgy bejárunk majd, mint kertvárosokat vagy ipartelepeket. Amerika azonban nemcsak területként, hanem egy szellemiség formájában is jelen lesz. A németeknek látszólag nehezükre esik uralmuk alatt tartani az államokat, csak véres terrorral kormányozhatnak, amit megpróbálnak a helyi kultúra módosításával is alátámasztani. A tévében például amerikai sorozatokat vetítenek, amik minden korabeli jellegzetességük mellett a nácikat mutatják be jó fiúkként, az újságok pedig arról írnak, hogy a jóságos Német Birodalom segít kiemelkedni az USA-nak az elmaradottság keserű mocsarából. Mindemellett várható néhány fontos amerikai helyszín nácisított változatának felbukkanása, értem ez alatt a Fehér Házat, a Szabadságszobrot vagy akár a horogkeresztesre pingált Szabadságharangot.

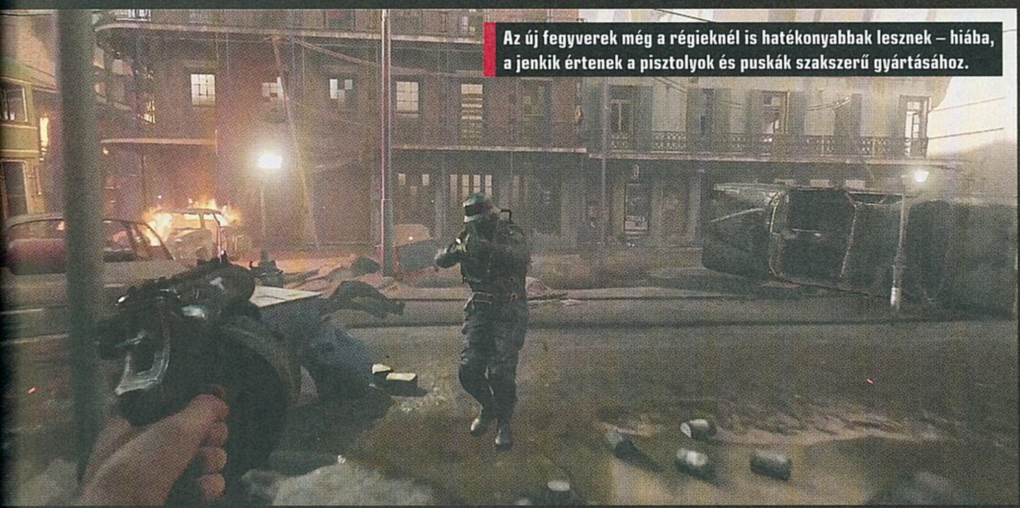
NÁCIRÓGATÁS

„A Wolfenstein számunkra a nehéz fegyverekről és a mindent felülmúló harcról szól" – mondta Jerk Gustafsson, a Machine Games vezérigazgatója, és ha jobban belegondolunk, a The New Order megfelelt ennek a filozófiának. A klasszikus játékmenettől pedig a második rész sem tér majd el, bár azért biztos, ami biztos, pár aprósággal feldobják az egyébként működő receptet. Először is fontos tudni, hogy a The New Orderhez hasonlóan ezúttal is egy egyjátékos FPS-t kapunk, aminek nem lesz multiplayer-komponense. A csapat azért ragaszkodik a szólista tervezéshez, mert szerintük így több energia és idő jut arra, amiben ezek a játékok igazán jók: a mindenféle beteges gépi ellenfelekkel vívott harcokra. (Jens itt megjegyezte, hogy a Bethesda azért is jó fej, mert szabad kezet adott nekik a fejlesztést illetően, azaz nem erőszakoskodtak a multi miatt – kár is lenne, a kiadó majd' összes játéka single player alkotás.) Az összecsapások nagyrészt maradnak a már ismert mederben: akcióbuborékok és folyosóharcok váltakozása várható, egyre erősebb náci ellenállással, ami a régi jól ismert bakákon és egyéb ellenfeleken (Supersoldaten, valaki?) túl újakat is felvonultat majd. A Machine Games szerint az amerikai kontinensen a németek még az Európában látottakhoz képest is vadabb és kegyetlenebb kísérletezésbe kezdtek, és bár Deathshead nincs többé, azért így is összetákolnak pár félig ember, félig gép fenevadat.

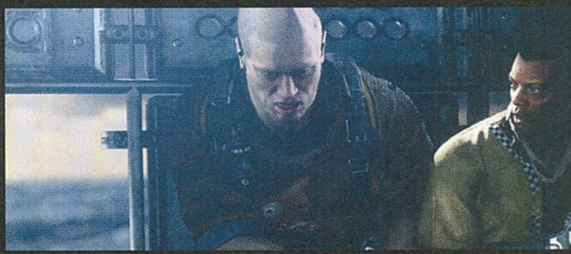
NA DE HOL A FÜHRER?

Adolf Hitler, a nácik vezére a The New Orderből és a The Old Bloodból is kimaradt, sőt a játékok során alig említi valaki. Mivel az első rész eseményei idején már 71 éves lehetett, esélyes, hogy a Führer rég visszavonult, és csak a háttérből oszt parancsokat, de az is elképzelhető, hogy az egyébként kifejezetten rossz egészségű diktátort teljesen maga alá gyűrte az Alzheimer-kór, netán meg is halt. A magam részéről utóbbit nem hiszem – sőt úgy érzem, fogunk még találkozni vele valamelyik jövőbeli Wolfenstein-játékban, hiszen ki ne akarna ismét szembe szállni egy mecha-Hitlerrel?





Az új fegyverek még a régieknél is hatékonyabbak lesznek – hiába, a jenkik értenek a pisztolyok és puskák szakszerű gyártásához.



Ezek közül már a bemutatóban kitűnt az említett szuperkatona amerikai változata: a vasszörny nemcsak új, mindennél fenyegetőbb maszkot kapott, de jetpacket is, ami előrevetíti, hogy a játékmenet egy vertikális dimenzióval bővül. Persze a The New Orderben is sokszor másztunk emeletről emeletre, hatalmasakat ugrani azonban nem tudtunk. Annak érdekében, hogy az akció az új pályákkal és a korábbinál gyorsabb, sőt esetenként nehezebb ellenfelekkel is jól működjön, külön divízió foglalkozott a lövöldözéssel a egyszerre. És igen, lesznek új fegyverek is, ezekről azonban csak pár képet láttunk, a működésük minden bizonnyal a megjelenéskor válik ismertté.

BEHÍVÓ

A Wolfenstein II: The New Colossus október 27-én jelenik meg PC-re, PS4-re és Xbox One-ra – pont egy nappal a 31. születésnapom előtt, kösz Bethesda! Annak ellenére viszont, hogy egy 2017 őszén esedékes produkcióról van szó, a grafikától nem dobtuk hanyatt

B.J.-nek nemcsak a német megszállás jelentette fenyegetéssel, hanem az amerikaiak széthúzásával is szembe kell néznie.

Machine Gamesnél. A csapat három évig programozta a lövölde mechanikáit, s ez állításuk szerint olyan jól sikerült, hogy bemutatni is nehéz. „Ezt meg kell tapasztalni" – mondta Jens.

Megmaradnak a The New Orderből már ismert kihívások és a fejlesztések, utóbbiak azonban bővülnek pár, az adott játékstílust kiegészítő szerkezettel. A pályákat úgy tervezték, hogy háromféle módon lehessen játszani a Wolfenstein II-t: lopakodva, taktikusan (ez kábé mesterlövészkedést és a mindenféle technikai eszközök bevetését jelenti), vagy a totális akcióra fókuszálva. Ezekhez mind jár majd egy kiegészítő szerkentyű, a váltás azonban bármikor lehetséges lesz, azaz ha egy adott szakaszon vadulni szeretnénk, hajrá, lehet, hogy a következő hangárban már inkább a késünkre hagyatkozunk majd. Szintén a stílusok közti gyors váltást segíti elő a kibővített akimbo-, avagy dupla fegyveres rendszer. A The New Orderben is lehetett egy-egy gépágyú B.J. jobb és bal kezében, ám ezeknek ugyanolyanoknak kellett lenniük – nos, ez a korlátozás The New Colossusban feloldásra kerül, ha szeretnénk, akkor egy hangtompítós pisztolyt és egy plazmavetőt is használhatunk magunkat. Pedig a Machine Games motort cserélt, a játék a tavalyi Doomot is hajtó id Tech 6 alatt fut, amit ráadásul át is alakítottak a svéd fiúk. Szó mi szó, szebb, mint a 2014-es iteráció, de azért messze nem néz ki olyan ütősen, mint pár, akár ebben a magazinban bemutatott konkurens. Jens Matthies szerint mindenesetre észrevehetők fontos újítások. Ilyen, hogy B.J. most már nem csupán egy lebegő kézpár, hanem valódi karaktermodell, akinek a lábait és testét

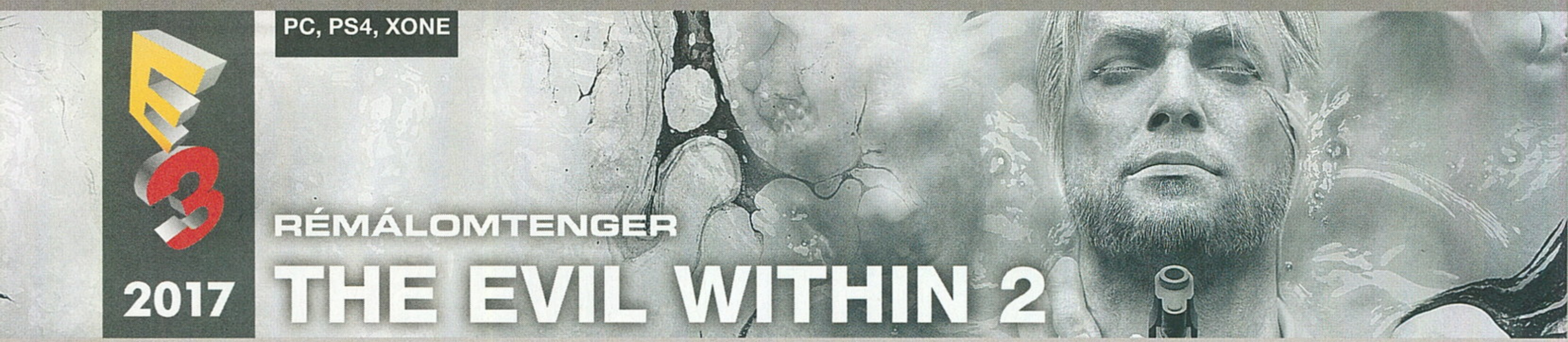
NEKED IS LEHET SAJÁT TERROR BILLYD!

A Bethesda híres a sajátos gyűjtői kiadásairól, és ez alól a Wolfenstein II: The New Colossus sem képez kivételt. A nemes egyszerűséggel csak Collector's Editionnek keresztelt csomagban egy Terror Billy figura vár bennünket mindenféle kiegészítőkkel. Érdemes egyébként megnézni az akciófigura náci-amerikai reklámját, aminek végén a jóságos németek rendre arcon térdelik Terror Billyt, mondván: ebből majd tanul az ebadta!

ÍGY ESETT EL AMERIKA

A cikkben is említem, hogy az USA 1948-ban kapitulált, a folyamat azonban nem volt zökkenőmentes. Az Egyesült Államok állta legtovább a német offenzívát, ám 1948. december 23-án Manhattant atomtámadás érte, így az amerikai elnök még másnap, szenteste bejelentette, hogy az ország leteszi a fegyvert. Ez nem mindenkinek tetszett, és bár a keleti part hamar német megszállás alá került, a nyugati államokban nagyon nehezen lehetett fenntartani a nácik által rendként aposztrofált terrort. Állandóak voltak a partizánakciók, a robbantások, a forradalmi törekvések. Végül a németek brutális fokozatra kapcsoltak, mindenkit kivégeztek, aki kicsit is ellentmondott nekik. A The New Colossus idejére talán már csak 1-2 állam maradt talpon, az egyik esélyesen Texas volt. Mindenesetre a németek úgy vélik, hogy a fehér amerikaiak idővel adaptálhatók lesznek a birodalomba, mivel alapvető kérdésekben egyetértenek velük – még saját gázkamráik is vannak. Persze ehhez B.J.-nek is lesz egy-két szava...

is látjuk, ha lenézünk, ezzel együtt pedig sokkal részletesebb animációkat hajt végre az engine, mint anno. Maguk a modellek is sokkal részletesebbek, többet játszhatnak a grafikusok a fényekkel, árnyékokkal, ezzel is növelve a dramaturgiai eszközök számát – úgy látszik, a Machine-nél a filmszerű előadásmód tényleg mindenekfelett áll. Na meg a látottak alapján talán nem kell aggódnunk a gépigény miatt, ez sem utolsó szempont egy AAA kategóriás shooter esetében. Egyébként általában a hangulat az, amire a srácok nagyon büszkék, és mi tagadás, mind a videókról, mind a képekről süt az igazi Wolfenstein-érzés, szóval ezen a téren is jól teljesít majd a második rész. Jó hír a rajongóknak, hogy a csapat trilógiában gondolkodik, azaz a The New Colossus lezárása még biztosan nyitva marad, ezáltal 2-3 évvel később lehetővé téve egy záróakkord kiadását. A magam részéről nem szoktam tapsikolni, amikor egy stúdió vagy kiadó látatlanban is folytatásokat tervez, most mégis lelkesedem, hiszen a pazar első részt egy még jobbnak tűnő második követi, következésképpen van esély rá, hogy a harmadik valódi Év játéka matéria lesz – már csak az a kérdés, hogy melyik évé.



PC, PS4, XONE

E3 2017

RÉMÁLOMTENGER

THE EVIL WITHIN 2

[ÍRTA BÜJTI] 2014-ben a horror műfaja visszatért a videojátékok világába, méghozzá két rendkívül erős címmel. Az Alien: Isolation a falakon keresztül is látó xenomorffal, a The Evil Within pedig minden elképzelhető borzalommal hozta a frászt a játékosokra. Hogy utóbbinak folytatása is érkezik, az mindenképpen örömhír, és egyben remények forrása.

Kiadó: Bethesda Softworks
Fejlesztő: Tango Gameworks
Megjelenés: 2017.10.13.

Minden egy sötét, esős éjszakán kezdődött, mikor a megkeseredett nyomozó, Sebastian Castellanos társával és egy ráadás rendőrrel érkezett ki a Beacon Elmegyógyintézethez, amit valami megmagyarázhatatlan, gonosz erő ejtett fogságba. És bár a külső nézetes, alapvetően komoly újdonságokat felmutatni nem képes túlélőhorror a teljes játékidő nagyjából 16 órája alatt több esetben is sikeresen rontotta a saját megítélését, összességében még a hibái ellenére is remek programként vonult be az év meglepetései közé. A pozitív fogadtatás a sajtó és a játékosok részéről is könyvelhető volt, ebben persze Mikami Sindzsi jelenléte is közrejátszott, a Resident Evilért is felelős úriember stúdiója, a Tango Gameworks pedig már első bemutatkozásával felhívta magára a figyelmet.

Az utolsó Resident Evil mellett az első TEW is igazi túlélőhorror volt, ezen a téren remélhetőleg a folytatással sem lesz gond.

A The Evil Within ugyanis, ahogyan azt írtam, egyáltalán nem volt tökéletes, ellenben ügyesen merített mind a videojátékos elődökből, mind pedig a horrorfilmes felhozatal elmúlt évtizedeiből. A nyolcvanas évek egy-egy megoldása mellett felfelbukkantak a modern gore-pornók jellemzői is, így érdekes és izgalmas egyveleget öntve a vérre kiéhezett rajongók nyakába. Ráadásul még a félelemkeltés is jól működött, a veterán direktornak hála simán előfordulhatott, hogy valaki a képernyő előtt gubbasztva egy-egy hirtelen hang vagy direkt ijesztés miatt hatalmasat ugrott a székében.

Nem meglepő hát, hogy az idei E3-as bejelentés abszolút fellelkesített, elvégre három esztendeje már, hogy Sebastian szörnyű kalandjait átélhettem, és még az utolsó DLC is több mint két éve jelent meg – kiéheztem már az újabb rémüldözésre, darabolásra, csonkolásra, szívinfarktusokra.

A TÉKOZLÓ FIÚ...

Igazából semmi meglepetés nincs abban, hogy a The Evil Within története folytatódik. A lezáráson bőven lehetett agyalni, az úgy lett megoldva, hogy így vagy úgy, de a sztori egy újabb epizóddal továbbgördülhessen, a kiadott kiegészítők pedig inkább a színfalak mögé engedtek betekintést nyújtani, nem annyira a befejezést firtatták. Éppen ezért az E3-as bejelentés egyetlen szempontból okozott megdöbbenést: legalább egy évvel korábban számítottunk rá, így 2017-re tulajdonképpen le is mondtunk róla. Ehhez képest, némi csúszással ugyan, de Sebastian Castellanos csak visszatért, hogy ismét a megelevenedett rémálmokat hozza el.

A történetről egyelőre nem sokat tudni, az azonban biztos, hogy az előzmény főhőse kerül reflektorfénybe, ezúttal pedig karaktere még elkeseredettebb, még depresszívebb árnyalatot kap. Nem csoda, elvégre mindent elvesztett, még lányát is, akit a második epizódban próbál visszaszerezni, ehhez pedig azzal a Mobius nevű árnyéktársasággal kell szövetkeznie, amelynek a korábbi szörnyűségeket köszönheti. Az sem könnyíti a dolgot, hogy a galibát pont a szervezet okozza, méghozzá a Union nevű rémálomvilággal, ahol aztán tényleg bármi megtörténhet, és aminek Sebastian bőrébe bújva a játékosnak kell a legmélyebb bugyráig merülnie, ha ki akarja szabadítani a pórul járt leányt.

MEGELEVENEDŐ HORROR

A rémületkeltéssel az első részben sem volt gond, a horror általában működött a szürreális helyzeteknek, rémálomszerű jeleneteknek hála. A The Evil Within ugyanis tényleg az a játék volt, ami a remek dizájn mellett folyton játszott a játékosokkal. Igen, oda-vissza működött a kémia, nemcsak a billentyűzet/kontroller végén ülő személy vezette a sztorit, hanem fordítva is sikerült megcsavarni az elmesélés legerősebb pillanatait egy-egy olyan váratlan húzással, ami elgondolkozásra késztette a felhasználót. Emiatt működött leginkább a zsáner, a produkció emiatt vált igazi túlélőhorrorrá. Ezzel együtt megvoltak persze a hiányosságai is.

Nem fagyi, nem is habcsók, de legszívesebben beleugranánk, pláne a környező lángnyelveket látva, amik kerti partit sejtetnek zombiéknál.

Elsőként a látvány üthetett szemet a vásárlóknak, ami némileg lemaradásban volt az akkori normákhoz képest is, de ez azért könnyen megmagyarázható probléma, elvégre a fejlesztés korábbra nyúlt vissza, ráadásul az előző generációs gépekkel kompatibilis programot kellett összehozniuk a fejlesztőknek. A második rész esetében egyébként ez már szerencsére nem áll, a The Evil Within 2 csak PC-re és PS4-re, XOne-ra jelenik meg – más kérdés, hogy míg számítógépen alaposan megdolgoztathatná a játék a hardvereket, a két kurrens konzol ismét lemaradásban van a képességek terén, és esélyes, hogy a külsőt nem a már megjelent Pro, vagy éppen a még csak ténylegesen bemutatott XBOX teljesítményéhez igazítják. Ez látszódik a gameplay alapján is, a kiadott játékmenet-felvételekre nézve egyértelmű a fejlődés, azonban nem annyira látványosan, amilyenre három év után számítanánk.

A másik lényeges és kérdéses pont a játékmenet, hiszen az első résznél még az okozhatott problémát, hogy a lopakodás lehetőségének ellenére a félidőtől rendre jöttek olyan szegmensek, amik fittyet hánytak azokra, akik a csendes megoldásokat díjazzák. Helyette a mesterséges intelligencia nagy számban érkező gyors, lassabb és nagyobb ellenfeleket ömlesztett a bátor túlélők nyakába, akik így egy kicsit identitását vesztő akciójátékba jutottak a kezdeti borzongások után.

A TÜKÖR TÚLOLDALÁN

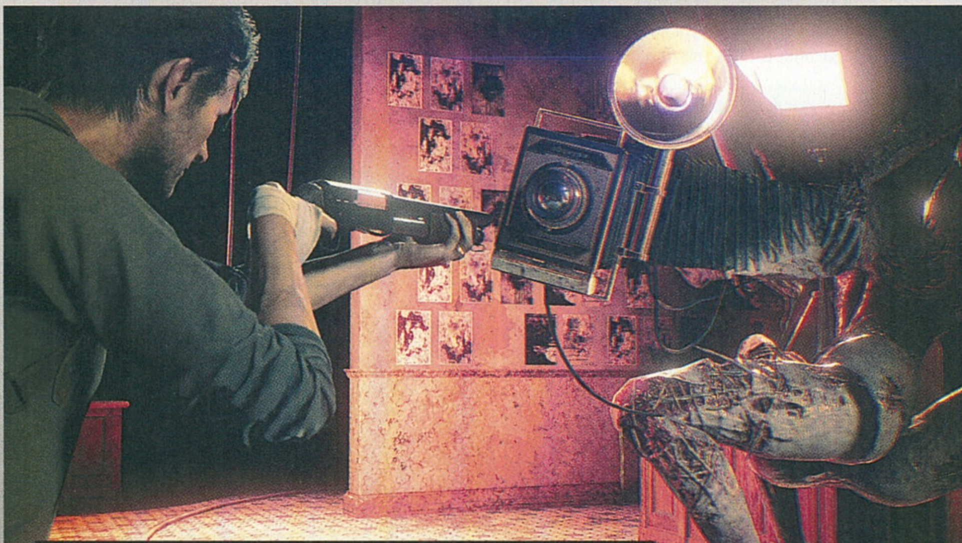
Hogy Mikami és csapata nem szereti az átlagos megoldásokat, az már az előzmény DLC-i kapcsán is nyilvánvalóvá vált, elvégre a harmadik kiegészítő meg sem próbált megfelelni az elvárásoknak, helyette egy szerepcserét hozott, aminél a Keeper nevű rémséggel sikerült jobban összeismerkedni. Belső nézetben, szimpla darálás, aprítás formájában, ami egyszerű koncepciója ellenére is puritán, önfeledt mókát hozott. Ebből kiindulva ezúttal is lehet számítani a nem annyira megszokott megoldásokra, avagy ha valaki season passt vásárol (ha lesz ilyen... márpedig esélyes), számítson rá, hogy nem minden alakul majd az elvárásai szerint.

JOBB, TÖBB?

A készítők persze ezúttal is mindent megígérnek, ami lehetséges, a leírásokban pedig kiemelt szerepet kap a saját, egyedi megoldások használata. Aki szeretne, az számszeríjjal, lesből támad, hogy csendben intézze el az alapnak számító szörnyetegeket, a sprinterek át is rohanhatják a legtöbb pályarészt, míg a fegyvermániások a hangos és hatásos belépőkkel apríthatnak. Persze az első és az utóbbi esetben fontos szempont lehet, hogy lőszerből ezúttal sem lesz végtelen számban, így némileg taktikázni kell, muszáj beosztani a rendelkezésre álló készletet.

Amit pedig pluszban kiemelnek az alkotók, az a brutalitás és a félelemkeltés. Láthatóan még elborultabb kreatúrák lesik majd a játékosok minden mozdulatát, a trailerek alapján még a talaj és a fal sem jelent majd százszázalékos biztonságot – a plafonról akasztott hullák lógnak, a szilárdnak hitt felületek mögül kezek furakodnak elő. Ha tehát valaki egy szimpla sétagaloppra számítana, annak most is csalódnia kell: a The Evil Within ezúttal sem a „gyengéknek" készül. Akinek nem bírja a gyomra a brutalitást, aki az apró ijesztésektől is szívinfarktust kap, az messziről kerülje el a programot, mert a Tango Gameworks produkciója jól láthatóan még messzebb merészkedik az őrületben és a horrorisztikus megvalósításban (véresség, beteges lények, rémisztgetés).

A hype-vonatra nehéz nem felülni a remek trailerek láttán, amelyek még némi, manapság rendre visszatérő szektás vonatkozást (Outlast 2, Far Cry 5) is sejtetnek, és amik a nagyszerű zenei aláfestésnek hála már önmagukban is erősen borzongatóak. De eleve kevés indok sorolható fel, ha valaki aggódna a játék kapcsán, elvégre mi történhet? A karakterek az előzményben sem voltak túl izgalmasak, a sztori sem érdemelt külön díjat, a látvány sem lett az év legjobbja, az összkép mégis nagyszerűen működött, ez pedig ezúttal is elkönyvelhető. Tehát ha a fejlesztők semmin nem javítanak, csak a minőséget tartják, a The Evil Within már akkor sem okozhat komoly csalódást, és esélyes, hogy ennél azért többet várhatunk három év eltelte után. Azonkívül Mikami Sindzsi még mindig a virtuális horror egyik nagymestere, éppen ezért nincs okunk a félelemre – az majd október 13-án, pénteken, a megjelenés napján ölt testet a rengeteg, pixelekből összeálló borzalomnak hála.



Ne tévesszenek meg a formás (és elég gusztustalan állapotú) virgácsok, Mikami játékában biztosan nem fogunk becsajozni, itt max a Halál ölel magához.

PC, PS4, XONE

E3 2017

ISMERETLEN EGEKEN

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

[ÍRTA MCMACKO] Ha egyszer pilótának kell állnom, garantáltan úgy szeretnék küzdeni, mint az Ace Combat-sorozat főszereplői. De mivel nem sűrűn fenyeget a veszélye, hogy epikus légicsatákban, túltolt, filmszerű jelenetekben válljak a nap hősévé, ezért marad a várakozás a hetedik epizódra.

A Bandai Namco sikersorozata már a legelső PlayStation idejében meghódította a játékosok szívét, a bő huszonkét éves (ha a játéktermi gépet nem számítjuk) történelemnek pedig immáron a sokadik állomása közeledik. Bizony, az Ace Combat hetedik (Emberek, hetedik!) sorszámozott része ismét felbukkant, mégpedig az E3 friss felhozatalában. A bemutatók után pedig csak annyit mondunk, hogy a látottak alaposan felcsigázták az érdeklődésünket.

SZÁLLJ VELEM!

Ha nem játszottál volna még egyetlen Ace Combat-játékkal sem, akkor egyrészről sürgősen pótold a lemaradást (a legutóbbi mellékszál PC-n is elérhető), másrészről pedig képzelj el egy olyan repülős játékot, ahol nem a szimuláción, hanem a bombasztikus akció-élményen van a hangsúly. Azaz nem a milliónyi kapcsolóval, különböző bonyolult műszerrel kell zsonglőrködnöd – akár egy nyolckarú polip –, hanem a durva és áramvonalas csatározás, a tájban való gyönyörködés, valamint a sztori bensőséges átélése jelenti az Ace Combat esszenciáját. A történet nagyon fontos része a franchise égisze alatt készült programoknak, ezt a legutóbbi epizódok brutális átvezetőkkel, moziszerű pillanatokkal fejelték meg. Nem csoda, hogy sokan rákaptak a mesteri sorozatra – a Skies Unknown pedig minden téren igyekszik majd rátenni egy lapáttal az eddigiekre.

A PC, PS4 és Xbox One platformokra készülő játék természetesen új kampánnyal kecsegtet. 2020 környékén járunk, Erusea országából királyság lett, ami hamar háborúba keveredik az Osea-i Federációval. A történet mélyebb részleteit egyelőre nem tudni, annyi viszont már most biztos, hogy a konfliktus elemi részét képezi majd néhány technokrata sci-fibe illő mozzanat. A mozgatórugók között az egyes karakterek motivációi, valamint természetesen a hadi-politikai szempontok is fontos szerepet játszanak majd. A kampány mellett a készítők multiplayer módokat is ígértek helyi- és online megoldásokba csomagolva.

A játékmenetről már többet is ki lehetett szagolni az első bemutatók óta. A mechanikai elemek összjátéka a korábbi Ace Combatok legjobb részeit gyúrja össze, de főként az ötös számú epizód maradt az arany referencia. Az alapvető irányítási jellegzetességeket is a sokak által kedvelt AC5-ből emelik át a fejlesztők. Lehetőségünk lesz a kifejezetten akciódús megközelítés ellenére különböző légi trükkök alkalmazására, sőt a felhőket is felhasználhatjuk a különböző lopakodós manőverekhez. Bár az Assault Horizon helikopteres részeit sokan szerettük, most búcsút kell intenünk a rotoros vasmadaraknak.

Az Ace Combat-sorozat legújabb része PC-n is tiszteletét teszi, ennek pedig nagyon örülnek az arcade rajongók.

RÓKAFOG HADMŰVELET

A program egyedülálló módon támogatja a PSVR platformot, ami külön öröm a sisak használói számára. Viszonylag kevés ütős program jelent meg eddig a virtuális valóság-perifériára, az Ace Combat 7 azonban a bejelentése óta külön figyelmet kapott a VR-re fogékony közönségtől. Az most már szinte biztos, hogy a teljes kampányt nem lehet végigsuhogtatni a VR-sisakkal. Sokkal inkább egy külön játékmódot tessék majd keresni a program menüjében, ahol a specifikusan a headsetre méretezett pályákon lehet játszogatni. A VR-re írt pályák belső nézetből játszódnak, ahol nyilván a nézelődés lesz a fő látványosság. A tekintetünkkel elkapott ellenfeleket a célzórendszer is kipécézi magának, ezzel megkönnyítve a vadászatot. Bár a PS-exkluzív VR egy sokak által várt funkciója a játéknak, kicsit csalódottak vagyunk, hogy a fejlesztők a teljes kampányt már nem merték beleszuszakolni a sisakba. Úgy látszik, az abszolút VR-revolúció továbbra is várat magára…

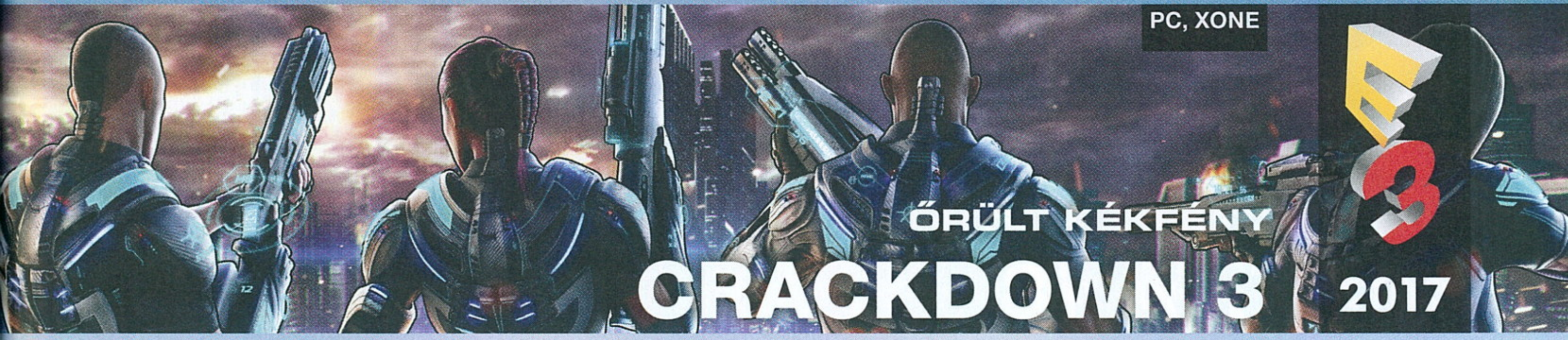
Kiadó: Bandai Namco
Fejlesztő: Bandai Namco
Megjelenés: 2018

A FELHŐK FELETT...

… mindig kék az ég, tartja a régi, agyoncsépelt reklámszöveg. Az eddig látottak alapján a Project ACES csapatánál is ismerik a szlogent, és továbbra is jól érzik az Ace Combat-játékok stílusát, húzását, japános mindent vivő (az over-the-top kifejezést mégsem illik így önmagában használni…) filmszerűségét. A látvány már most brutális (UE4 hajtja a forró kerozint), az akció kíméletlen, a videók kellően drámaiak és érdekesek. Mi már készítjük is a pilótaruhát, a 2018-ra csúszott Unknown Skies ugyanis a veterán playstationösök és a repkedésért rajongó gamerek körében garantált siker lesz!

Az Ace Combat 7 valami egészen eszméletlenül néz ki, ilyenkor sajnáljuk, hogy komoly szimulátorból már nem készül AAA-példány.

PC, XONE



ŐRÜLT KÉKFÉNY

CRACKDOWN 3

2017

[ÍRTA WILSON] Hét év várakozást követően folytatódik az Xbox-család exkluzív akciójátéka, a Crackdown, amely új szintre kívánja emelni nemcsak a rendőri munkát, de a sandbox alapú akció-kalandjátékok által nyújtott élményt is – főleg, ha lövöldözésről és rombolásról van szó.

Kiadó: Microsoft Studios
Fejlesztő: Sumo Digital, Reagent Games
Megjelenés: 2017.11.07.

A Crackdown 3 egy látványos, színes-szagos akcióorgia lesz, amit végre a PC-s játékosok is kipróbálhatnak majd.

Sok tényező tud véget vetni a nagy álmoknak, és sok apróság is csodát tud okozni – ez a csoda a Crackdown esetében pedig az első, akkoriban újgenerációsnak számító Halo bétakulcsa volt. Hiszen nehezen lehetne letagadni a tényt, miszerint a Crackdown üzleti sikerét nem is annak fejlesztője, a Realtime Worlds alapozta meg, hanem a kiadó, avagy a Microsoft Game Studios, amely mindenáron el akarta adni az új gépet és annak legnagyobb játékát, a Halo 3-at. Másfél millióan pedig azt mondták: igen, erre vevők vagyunk.

HAJHALO

A sors végül úgy hozta, hogy ezt nem csupán a Halo 3 bétáról gondolták így sokan, de magáról a Crackdownról is, amely az épp ereje teljében lévő sandbox játék-formulán csavart egyet azzal, hogy olyat kínált, amit előtte kevesen: egy játékélményt, ahol nem a filmszerű jelenetek, a kidolgozott karakterek vagy a technikai paraméterek kapták a főszerepet, hanem a nagybetűs ÉLMÉNY. A szabadon bejárható, felfoghatatlan távolságokat kirajzolni képes horizont és az azon belül elterülő város, a szuperhősökre jellemző képességekkel bíró főhős és a kényszeres gyűjtögetést piedesztálra emelő játékmenet. Így a rejtett kincsek megkeresése és összeszedése nem csak egy aprócska tömeget érdeklő opció, hanem egy céllal és értékkel rendelkező kihívás volt. Ez az egyediség és az újszerű megközelítés a folytatásra azonban kikopott, a Crackdown 2 sokkal inkább volt egy érdektelen akciójáték, mint egy méltó utód, így nem is csoda, hogy mind a mögötte álló stúdió, mind maga a sorozat parkolópályára került. Azt azonban senki sem gondolta volna, hogy tíz évet kell várni arra, míg a Crackdownból trilógia válik.

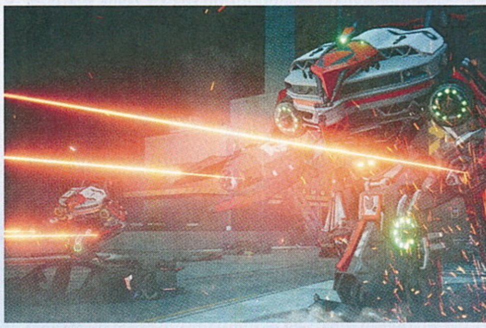
A Sumo az árkád játékokhoz mindenképpen ért, bár a városrombolás helyett ezúttal is inkább a kormányt ragadnánk meg.

A csúszás okait persze nagyrészt tudjuk: a Realtime Worlds 2010-ben, 8 év működés után bezárta kapuit, a helyébe rakott Ruffian Games az ugyanezen évben kiadott Crackdown 2-vel nem zsebelt be túl sok pozitív visszajelzést, így ismét egy teljesen új csapat kezébe került a franchise. A stafétát megkapó Sumo Digital egyáltalán nem új vagy ismeretlen stúdió, neve az Outrun 2 óta egyet jelent a minőséggel, azóta pedig annyi mindenbe dolgoztak már be a fejlesztők, hogy szinte mindenhez értenek is. Az egyszemélyes élményekhez például egészen biztosan, a Crackdown 3 esetében pedig kizárólag azzal foglalkoznak.

GOLYÓBAN AZ IGAZSÁG

Ez ugyanis egy olyan folytatás lesz, amely ugyan egyetlen játékként érkezik, valójában azonban két teljesen eltérő arca van. A kampány a régi Crackdownt képviseli: a főszerepben ismét egy emberfeletti képességekkel rendelkező, ezúttal Jaxon parancsnoknak hívott rendőrtiszt áll, aki minden tudását és egy gigantikus arzenált latba vetve próbálja felszámolni a TerraNova bűnbandát, amely az uralma alá vette az aktuális helyszínt, a pusztulás szélére taszított New Providence Cityt.

Teszi mindezt a már kétszer látott módon – azaz a város kerületről kerületre való visszafoglalásával, és az adott negyedet irányító bandavezér legyőzésével. Ehhez nem kell különösebben sok hagyományos rendőri munkát végezni: a Crackdown világában sokkal hatékonyabb és célravezetőbb mindenkit lepuffantani, mint kihallgatásokat, nyomozásokat kezdeményezni, bizonyítékokat gyűjteni, tanúkat kihallgatni. A holtak elvégre nem beszélnek, az élők viszont annál hangosabbak és erősebbek,



főleg, mert az egyes negyedek vezérei hajlamosak bosszút állni, így szó szerint bárhol és bármikor monumentális tűzharcok törhetnek ki, irreálisan sok résztvevő segedelmével.

Természetesen Jaxon egyáltalán nem védtelen, hiszen most is képes több emelet magasakat ugrani, kiszögelléseket megragadni, tereptárgyakat hajigálni, vagy olyan fegyvereket bevetni, mint a feketelyuk-puska, amely egy mindent magába szívó mini-feketelyukkal tüntet el mindent és mindenkit, aki csak a közelébe kerül. Ezen repertoár persze folyamatosan bővül, sőt ezúttal is fejlődik, hiszen öt kategóriában – például agilitás, erő, fegyverhasználat, vezetési tudás – erősíthető Jaxon tudása, attól függően, hogy az egyes kategóriákhoz tartozó gömbökből mennyit találunk meg és veszünk fel.

Igaz, ez csak a Crackdown 3 egy kis szelete – a másik oldalon ott van a felhő erejével megtámogatott pusztításra épülő, még mindig hét lakat alatt őrzött multiplayer mód, de a lényeg úgy tűnik, már most a helyén van –, hiszen a pusztítást nem csupán a leomló vakolatban lehet mérni, de a játékkal töltött órákban is. És ezt a kalandot úgy tűnik, hogy ezúttal sem érdemes passzolni!

PC, PS4, XONE, NS, PS3, X360

E3 2017

FUTBALLNAGYHATALOM
FIFA 18

[ÍRTA **MCMACKO**] Az állandóság és a rohanó idő ellentmondásosságának több mércéje is van: pergő homok az órában, a levelek zöldülése majd barnulása, ráncok és ősz hajszálak szaporodása a szerkesztő kobakján, na meg a FIFA-sorozat megjelenése az őszi videojátékos szezonban.

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Electronic Arts
Megjelenés: 2017.09.27.

Ha az ember hosszú ideig figyeli a folyamatokat, rájöhet, hogy minden sikeres területen előjön az elhivatottság és az elszántság fogalma. Az Electronic Arts sportjátékainál gyakorlatilag bő húsz éve zajlik a különböző ágak éves szintű feldolgozása, ami kétoldalú mutatvány. Bizonyos szemek tutira úgy látnak, mondjuk, egy FIFA-sorozatot, mint egy fejőstehenet, amit évről évre oda lehet tenni a szivattyú mellé. Ha azonban az ember azon mélázik, hogy miként lehet még mindig ennyire erős rajongótábora egy játéksorozatnak, miként lehet évről évre megunhatatlanná, mi több, vonzóvá tenni egy ilyen hosszú szériát... Akkor arra a következtetésre juthatunk, hogy ebben a helyzetben már más faktoroknak is szerepet kell játszaniuk. Bár a FIFA-nak voltak nagyobb pillanatai és picit mélyebb suhanásai, azért mindig tisztességes minőséget hozott a sorozat. És egy olyan hosszúságú projektnél, ami tényleg évtizedek óta egy fix téma körül kering, a kiadó és egyben a fejlesztő oldalánál is komoly elhivatottságnak és elszántságnak kell megjelenni.

A FIFA-t már az általános iskolában, a kilencvenes évek végén is szénné játszottuk, és 2017-ben a felnőtt fejemmel most azon csodálkozom, hogy húsz évvel később is egy FIFA-játék előzetesét pötyögöm... Márpedig egy ekkora ívet komolyabb botladozások nélkül átfogni tényleg csak olyan szemlélettel, olyan profi szakmai kultúrával lehet, amilyet a FIFA 18 címoldalán feszítő C. Ronaldo hoz meccsről meccsre, természetesen a saját pályáján, a való világban.

TIZENNYOLC PLUSZ

Bár a FIFA 18 a nevében hordozott számmal tükrözhetné, hogy a széria épp most van túl a felnőttkorán, ez mégis balga becslésnek tűnik. Már kilencvennégyben is előretekintő évszámmal jelölt FIFA-játékkal játszottunk, a sor pedig azóta töretlen maradt. A 2018-as szezonra fókuszáló fociprogram félreteszi a revolúciós lelkesedést, és megpróbál arra fókuszálni, ami eddig is jól állt neki: az évről évre zajló finomhangolásokra, a tartalmi készenlétre, és a sport alapvető szépségeinek kendőzetlen bemutatására.

A FIFA 18 fejlesztését immáron nemcsak a megszokott EA Canada csapata végzi, hanem a szomszédaink is beleteszik a magukét a készítési munkálatokba. Az EA Bucharest csatlakozása azt is jelenti, hogy a tartalmi és portolási kérdésekre is rágyorsítottak a fejlesztők. A huszonötödik FIFA-játék (te jó ég, huszonötödik, pont mint a Guru) idén is nagy hangsúlyt fog fektetni az egyjátékos kampányra, amelyet most The Journey: Hunter's Return néven fogunk majd emlegetni.

Hunter visszatérése folytatja az előző sztorit, sőt a készítők a korábbi mentett állások alapján behozhatnak régi emlékeket, elnyert kupákat is a forgatókönyvbe. Akik viszont üres lappal indulnak, azoknak egy gyors talpaló jár majd... Izé, hagyjuk is a piros lapos szabálytalanságokat! Szóval a messziről érkezett gamer számára a történet korábbi részeit végigpörgetik, hogy hamar képbe kerülhessen bárki az események és Alex Hunter karrierjét illetően. A Journey továbbra is a lazán kötődő fifások elhivatottságát próbálja megerősíteni, de új játékosok is kedvet kaphatnak egy kis sportdrámára, amelyben az előzetesen elcsípett infók alapján Ronaldo és a brazil városok utcai focija is komoly szerepet fog kapni. Sőt a készítők valamiféle helyi multiplayert is rebesgettek, amely a Nagy Utazás során variálhatja meg kicsit a szokásos menetrendet. A készítők tovább finomítják a kihívás ívét, így mire valaki a Journey végére ér, játszva tanulja meg a többjátékos focicsatákhoz szükséges taktikai és ügyességi trükkök tárházát.

Persze minden a kiegyensúlyozottságon múlik – ezt pedig a nehézségi szintek további polírozásával próbálják megerősíteni a kanadai fejlesztők. Ráadásképp itt a megújult „volley" mechanika is, ami nem a röplabda fociba történő

A SWITCH-VERZIÓ:

A prevgen megjelenések mellett sokkal izgalmasabb a tény, hogy a sportszimuláció ezúttal a Switchcsre is átgurul. Annyi már most biztos, hogy a Journey mód hiányozni fog az átiratból. Tehát jó eséllyel „pusztán" egy kicsit cicomázott prevgen színvonalú játék üti majd a nintendósok markát, ami bizarr módon teljesen új motoron alapul. (Azt már megerősítették, hogy a nem mobilra hangolt Frostbite és nem is a korábbi Ignite engine fut a Nintendo masinán.) Vigasztaljon mindenkit az a tény, hogy a Joy-Con irányítóknak köszönhetően a Switchcsen pofonegyszerű lesz helyi multiplayer meccseket lezavarni, lesz egy külön a Switchre fejlesztett Kick-Off mód, és nagytelevízión 1080p módba is fel tud majd váltani a program.

Igen, ezért szeretjük ezt a sportot. A művészi beállítás, az átszellemült sportoló nyakán kidagadó erek, amik a hatalmas beleéléssel előadott versmondást előzik meg... a labdarúgás a kultúra része, nem cirkuszi látványosság.

vegyítését takarja, hanem az animációk turbózásával történő játszadozást. Így soha nem látott gólokat lehet majd behúzni. Sőt a mozgások, a lépések, a pozitúrák is sokat tesznek majd a szimulációhoz, amely faktorok ráadásul a futballisták fizikumától is alapos függésben lesznek. Mondanunk sem kell, hogy Messi vagy C. Ronaldo teljesen egyedi stílusban lesz animálva, a valós mozgáskultúrájukra, és persze alaposan feldolgozott mocapes (azaz digitális mozgásrögzítési) adatokra építve. Az animációknak köszönhetően a FIFA 18 picit simább, picit életszerűbb, és picit dinamikusabb lesz megint, amit a régi és új játékosok ismét nagy-nagy lelkesedéssel fogadhatnak. Gondoljatok bele, hogy a valóságban egy hosszabb lábú focista mennyivel nagyobbakat tud szökkenni egy rövidebb lábúnál. Na, a Frostbite motor fejlett technológiája képes lesz az ilyen apró eltérések lekezelésére is!

Ebben az évben is visszatér a FIFA-sorozat, és bizony hiába a sok utálat, ismét teljesebbé válik a megszokottan minőségi élmény.

A korábban csak Xbox One-ra elérhető legendák most minden platformon megnyílnak, és Ultimate Team Iconként kell őket keresni. A klasszisok szerepeltetésére már korábban is voltak próbálkozások (hajaj, nem is csak a futball programokban), és az Ultimate Teamben persze most is a legnevesebb hősöket lehet majd szerepeltetni. Soroljuk? Maradona, Henry, Pelé vagy éppen a Ronaldo (de nem a Cé, hanem a Luis Nazário de Lima nevezetű) is feltűnik majd a választható karakterek között.

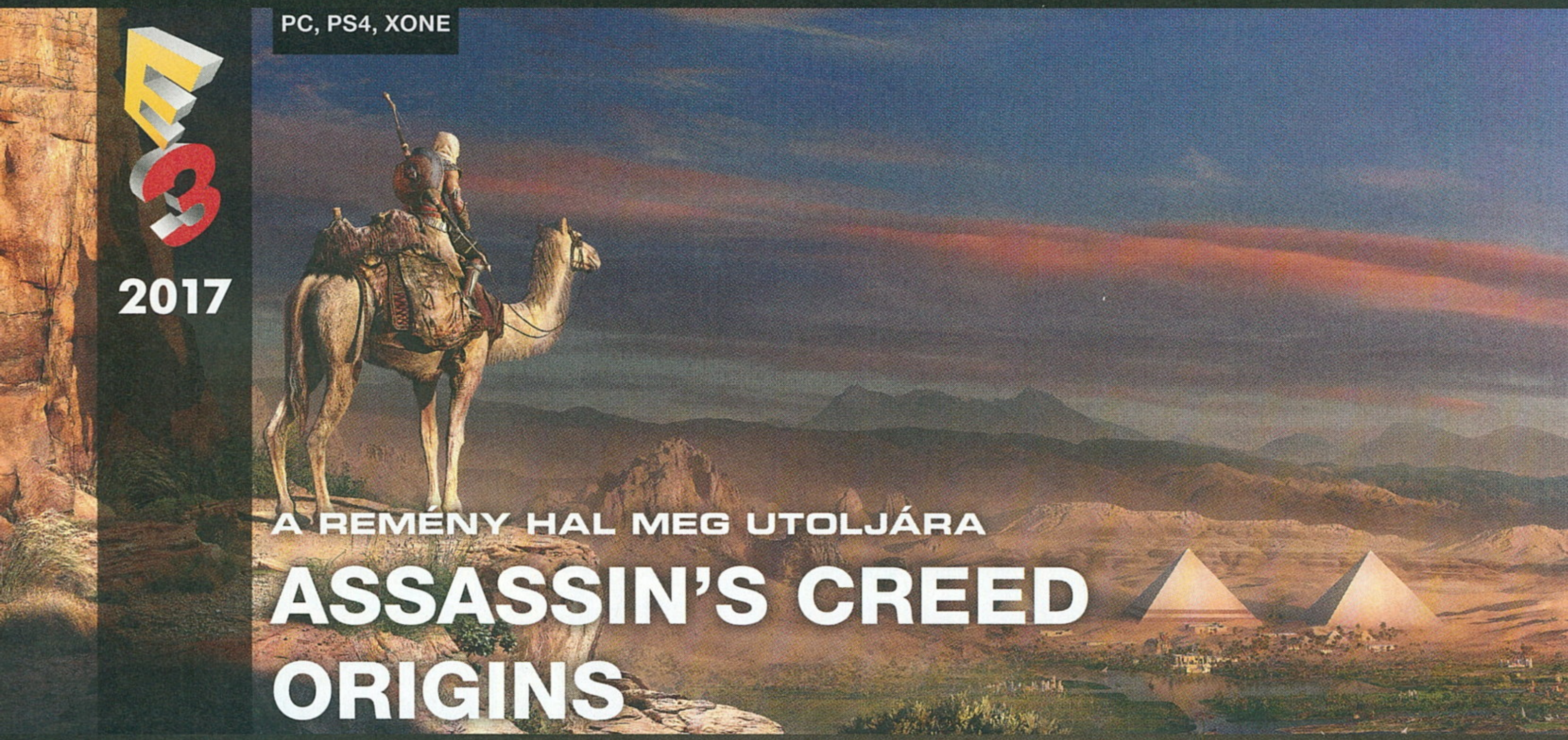
Tavaly ugye átváltottak a fejlesztők a híres (vagy inkább hírhedt?) Frostbite motorra, amely első körben sok-sok vicces jelenetet, bugos mozzanatot hozott a virtuális gyepre. A készítők váltig állítják, hogy az a bizonyos plusz egy esztendő elég volt teljesen betörni a zabolázatlan svéd technológiát. Az mindenképp dicséretes, hogy a FIFA 18-ban vagányan néznek ki a karakterek, és a már fentebb említett animációs fázisok is nagyot dobnak az összképen. De a környezeti apróságokra, a szektoronként másképp viselkedő közönségre, vagy a fény-árnyék hatásokra is nagy gondossággal ügyeltek a készítők, akik szerint a kód minden részegysége finomabban, olajozottabban fog dolgozni a lehető legnagyobb megelégedésünkre.

A reklámszöveget persze mindig érdemes egy kis fenntartással fogadni – a Frostbite azért bőven képes vicces dolgokat produkálni, pláne akkor, ha nem az eredeti fejlesztők kezében pörögnek a bitek. Kíváncsian várjuk, hogy mekkora lesz az előrelépés, és ha minden igaz, akkor a PS4 Pro, valamint később az Xbox One X gépek is kapnak egy kis jól megérdemelt turbózást – 4K felbontású grafikával és rövidebb töltési időkkel.

RÉGI IDŐK FOCIJA

Ma már nem annyira lepődünk meg azon a tényen, hogy a profitmaximalizálás és a közönség legszélesebb körű kiszolgálása érdekében a játék még mindig megjelenik prevgen konzolokra is. Azaz a PS3 és az X360 rajongói is kivehetik a részüket a mókából, nyilván visszafogott és szerényebb vizuális teljesítmény mellett. (Ez egyben valahol azt is jelenti, hogy a hazai hipermarketek polcaira még mindig lesz mit felrakni a porosodó PS3 és X360 gépek, régen megjelent címek mellé, yay!) A switchcses verzióról egy külön dobozban értekezünk, de a Nintendo játékosai nyilván kompromisszumokra készülhetnek. PS4, XO és PC platformokon azonban elvileg megegyező alapokat kap majd minden FIFA játékos.

Szeptember 29-én, nagyjából az őszi videojáték-szezon legnagyobb beindulásánál várható a játék érkezése. Azonban addig is irány a szabad levegő! Lapuljon a gyep, zengjen a grund, és repüljön a bőr – a virtuális focipályákra bőven elég lesz az esős őszi időjárás idején átköltözni.



PC, PS4, XONE

A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

[IRTA **BATE**]

Októberben lesz két éve, hogy utoljára teljes értékű Assassin's Creed-játékot vehettünk a kezünkbe, és kevés olyan gamer akad, aki ne értene egyet azzal, hogy a sorozatnak pihenőre volt szüksége. Idén azonban visszatér a széria, méghozzá félig tiszta lappal, hiszen az eddigi hagyományokkal ellentétben egy olyan részt kapunk, ami nem előre, hanem hátra ugrik egy nagyot az időben.

A z első Assassin's Creed-játék közel tíz éve jelent meg, és bármennyire is hihetetlenül hangzik, a francia Ubisoftnak ennyi idő alatt sikerült egy tucatnál is több bőrt lehúznia a szériáról, aminek persze meg is lett a közvetlen eredménye. A sorozatot beröffentő 2007-es játékot már a megjelenés előtt óriási hype övezte, ám a végeredmény nem aratott osztatlan sikert. Az akkoriban gyönyörűnek tetsző, de túlságosan repetitív programot két évvel később követte egy folytatás, ami sokak meglepetésére óriásit fejlődött, imádták mind a kritikusok, mind a játékosok, és ami ennél is durvább, hogy az egy évvel később érkező Assassin's Creed: Brotherhood még erre is képes volt rátenni egy újabb lapáttal.

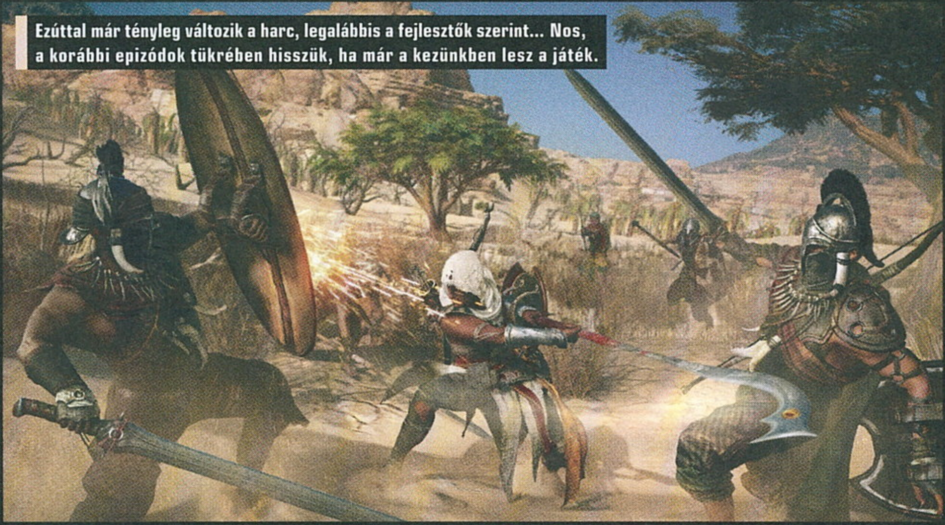
A kiadó valahol itt kaphatott vérszemet, és innentől tényleg nem telt el úgy év, hogy az ősz folyamán ne érkezett volna egy újabb nagy volumenű Assassin's Creed – és akkor a kisebb, arcade-esebb kézikonzolos vagy platformer címekről még nem is beszéltünk. A 2011-es Revelations hozta a kötelezőt, az Amerikában játszódó, rengeteg újítással operáló AC III megismertette velünk az egyik legellentmondásosabb főhőst, a Black Flag megtanított kalózkodni és uralni a tengereket, 2014-ben pedig megtörtént az, amire senki nem számított: a kistestvérnek elnevezett, kezdetben csak Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra kiadott Rouge játékmenet szempontjából simán lekörözte a nagy dérrel-dúrral beharangozott Unityt, ami Párizsra koncentrálva dolgozta fel a francia forradalmat.

A kritikusok (köztük mi is) már ekkor is fanyalogtak, majd 2015-ben megérkezett a Londont felforgató Syndicate, amit már csak 60%-ra értékeltünk, és tesztünkben simán csak sablonosnak és céltalannak neveztük (PC Guru 2015/11).

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft Montreal
Megjelenés: 2017.10.27.

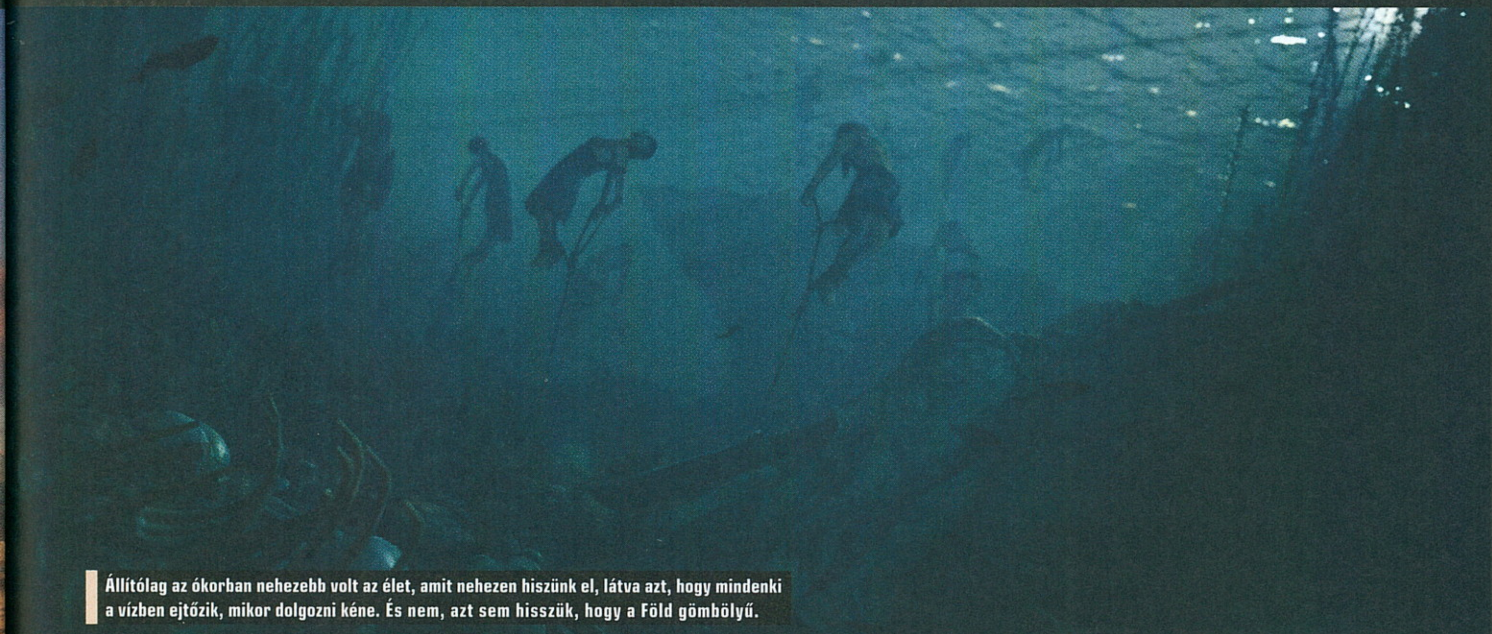
Hogy az egyre negatívabb fogadtatásnak köszönhető-e a 2016-os szünet, az valószínűleg sosem fog kiderülni, viszont a magam részéről biztos vagyok benne, hogy az idénre beharangozott Assassin's Creed Originsnek eredetileg már tavaly meg kellett volna jelennie. Sejtésem szerint a Syndicate jóindulattal is csak vegyesnek nevezhető fogadtatását látva a franciák végül úgy döntöttek, hogy ideje kicsit visszafogni a gyeplőt és megpihenni, majd adtak a fejlesztőknek plusz egy évet, hogy valami olyannal rukkolhassanak elő, ami visszahozza az emberek Assassin's Creedbe vetett hitét.

Ezúttal már tényleg változik a harc, legalábbis a fejlesztők szerint... Nos, a korábbi epizódok tükrében hisszük, ha már a kezünkben lesz a játék.



DIABLO ORIGINS

Ahogy azt a cikkben is említettük, az új Assassin's Creedet a fejlesztők az akciójátékok felől az RPG-k irányába kezdték tolni, és ez érinti a fegyvereinket is. Az új loot-rendszernek hála a legyőzött ellenfelekből már felszerelés is potyog, ráadásul a megszerezhető tárgyakat nemcsak használhatjuk, de az egyes cuccok különböző kategóriákba tartoznak, akárcsak a Diablóban vagy éppen a The Divisionben. Lesznek sima, ritka és egyedi fegyverek, amik az RPG-k íratlan szabályainak megfelelően extra tulajdonságokkal ruházzák majd fel a karakterünket. Ez egyébként azt is jelenti, hogy a játékban felbukkanó árusoknak annyi értelmük sem lesz már, mint eddig.



Állítólag az ókorban nehezebb volt az élet, amit nehezen hiszünk el, látva azt, hogy mindenki a vízben ejtőzik, mikor dolgozni kéne. És nem, azt sem hisszük, hogy a Föld gömbölyű.

Tegyük hozzá, hogy erre szükség is lesz, mert hiába hasonlítják sokan az Assassin's Creedet a Call of Duty-sorozathoz (már a minőségi lejtmenetet illetően), az előbbi eladásain bizony meglátszik a fanyalgás, míg az Activison változó minőségű lövöldéje akkor is többmilliós bestseller lenne, ha csak egy marék füvet (na, nem olyat) csomagolnának az aktuális rész dobozába.

VISSZA A STARTMEZŐRE

Az Assassin's Creed Syndicate-ben a sorozat elérte a XIX. század végét, onnan már csak egy köpés a teljesen modern világ, ahová – bármenyakkor tanúi (és alakítói) lehetünk az egész rend megszületésének, méghozzá a Bayek névre hallgató főszereplőt irányítva.

Hősünkről eddig sokat nem tudni, az E3-on kiadott előzetesekből és demókból nem derült ki róla szinte semmi, a fejlesztők inkább arra koncentráltak, hogy megmutassák a helyszínt, ami Egyiptom, az időszámításunk előtti évtizedekben, illetve kaptunk némi ízelítőt a játékmenet újdonságaiból, amik ugyan dicséretesek, de – és most teljesen őszinte leszek veletek – engem korántsem győztek meg arról, hogy az idei Assassin's Creed egy valóban fantasztikus visszatérés lesz.

Az előző részek után alaposan oda kell tennie magát a fejlesztőcsapatnak, mert még egy buktát egy ekkora brand sem bír ki.

nyire is szeretnénk sokan – lényegében beilleszthetetlen az AC-játékmenete, így a kiadó emberei és a fejlesztők vettek egy nagy levegőt, majd egy jókora hátraarccal visszaugrottak az orvgyilkos mitológia elejére. Az első Assassin's Creedben már egy régóta működő testvériséggel ismerkedtünk meg, az idén érkező Origins viszont ennél jelentősen messzebbre lép vissza, abszolút a kezdetek kezdetére, és ha lehet hinni a marketingeseknek,

Mindez persze csak szkepticizmus, hiszen egy félórás demóból nem lehet messzemenő következtetéseket levonni, de személy szerint engem már az is felvillanyozott volna, ha nem kell újra megtudnom, hogy ezúttal – de tényleg! – teljesen átalakították a sorozat harcrendszerét. Ezt lényegében minden korábbi rész esetében ellőtték az alkotók, hogy aztán a játékok első tizenöt percében kiderüljön, hogy továbbra is ugyanarról az egyetlen gomb nyomkodását igénylő rendszerről van szó. Nos, ennek most valóban vége, hiszen a harcokba bonyolódva ezúttal bevethetünk könnyű és nehéz támadásokat, lesz blokkolás (avagy visszatámadás), ráállhatunk egyetlen ellenfélre (lock-on), illetve adott még a kitérés, aminek sokkal nagyobb szerep jut, mint korábban. A „befutunk az ellenfelek közé és azonnal leszúrjuk őket" taktikának ezennel vége, oda kell figyelni a rosszarcúakra, kiismerni a támadásaikat, reagálni rájuk, miközben igyekszünk feltölteni a képernyő alján látható adrenalincsíkot. Ha ez megtelik, akkor elereszthetünk egy (fegyverfüggő) extra támadást, amivel még az izmosabb arcok is kiüthetők, továbbá elég valószínű, hogy a nagyobb feladatok végén előkerülő főellenfelek leginkább ilyen támadásokkal lesznek sebezhetők.

A legtöbb Assassin's Creedben egy kard volt a fő fegyverünk, akadt olyan rész, amit ugyanazzal az egyetlen pengével játszottam végig (mivel csak kozmetika volt az újabbak beszerzése), ezúttal viszont az eltérő eszközök mellé különböző harcmodorelemek és más-más támadástípusok tartoznak. Karddal és pajzzsal harcolni például egyáltalán nem lesz ugyanolyan, mint lándzsával, az íjról nem is beszélve. Ez pedig nemcsak a változatosság miatt érdekes, de azért is, mert adott a választás lehetősége: ha valaki például nem akar közelharcba bocsátkozni, akkor oszthatja messziről is az áldást, azaz a küzdelmeket a saját játékstílusunkhoz igazíthatjuk. És ez rendben is van, nekem csak

DRÓNOM SZÁRNYÁN

A korábbi Assassin's Creed-játékok egyik hasznos funkciója volt az Eagle Vision lehetőség, amivel titkokat kutathattunk fel és célpontokat szúrhattunk ki. A jelek szerint az Originsben ez a funkció nem tér vissza, cserébe kapunk egy sólymot, ami lényegében pont úgy működik, mint a drón a Ghost Recon-játékokban és a Watch Dogs 2-ben, vagy a sas a Far Cry Primalben. Arról egyelőre nincs hír, hogy képes lesz-e a szájából bombákat dobálni, de az biztos, hogy előre feltérképezhetjük vele a környéket, illetve megjelölhetjük az ellenfeleket. Ráadásul igazi szupersólyomról van szó, ugyanis hűséges madarunk még arra is képes, hogy egyhelyben lebegjen!

Nagy házakon ezúttal nem kapaszkodhatunk fel, de na, vannak piramisok, azért ez is valami, nem?

az a gondom, hogy ez elméletileg továbbra is egy orvgyilkosos játék, ahol csak kellene, hogy jelentős szerepe legyen a rendes lopakodásnak, és a csendes becserkészésnek, viszont ezen a területen a játék egyelőre nem mutat semmilyen előrelépést. Én speciel sokkal jobban örültem volna, ha a harcrendszer turbózása, és a kilövés után irányítható (!!!!) nyílvessző mellett a Ubisoft Montreal abba is fektet némi energiát, hogy túllendüljenek „a guggolva nehezebben vesznek észre" velejéig rágott és hihetetlenül unalmas klisén…

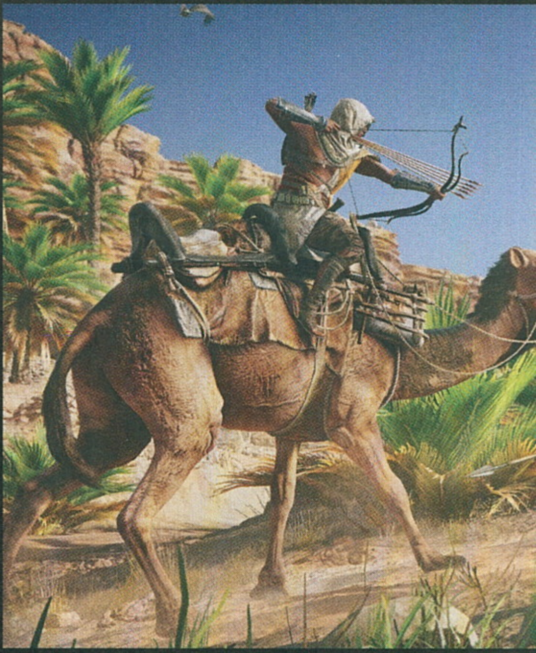
LÉLEGZŐ VILÁG

Az elmúlt években a Ubisoft teljesen ráállt a sandbox-jellgű játékokra, a Watch Dogstól kezdve a Far Cry-on és a The Divisionön át egészen a legutóbbi Ghost Reconig minden címük erre a műfajra lett felhúzva, és ez alól az Assassin's Creed Origins sem kivétel. A ránk váró világ hatalmas (Horizon Zero Dawn méretű területre lehet számítani), és a sztorin, illetve a kötelező begyűjthető cuccokon kívül számos mellékküldetés igényli majd, hogy foglalkozzunk velük. Ez manapság persze teljesen alap egy nyitott világú játéknál, ami ennél sokkal izgalmasabb, hogy az Origins esetében külön mesterséges intelligencia gondoskodik arról, hogy a ránk váró környezet tényleg élőnek hasson.

Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az NPC-k, akikkel a kalandjaink során összefutunk, nemcsak szimpla bábuk, akik le vannak helyezve egy adott pontra, és ott söprögetnek, amíg el nem jön a világ vége, hanem „életük" van, azaz akad némi rendszer a működésükben. Persze nem kell egetverő dolgokra gondolni, de a fejlesztők ígérete szerint, ha kipécézünk valakit, és elkezdjük figyelni, akkor látni fogjuk, hogy rutinjai és céljai vannak: végzi a dolgát, jönni-menni fog, és például a napszakok is hatással vannak az életére. Azaz a megfelelő időben például nyugovóra tér. Hogy ez miért érdekes? Mert hatással van arra, hogy miképp oldjuk meg a ránk bízott küldetéseket. Csak a legegyszerűbb példát említve: adott egy mellékküldetés, melynek célja, hogy likvidáljunk valakit. Megkeressük az illetőt, és a fent ecsetelt rendszernek hála rögtön van három lehetőségünk: ha sietünk, akkor

FEJLŐDÉS?

Az utolsó két nagy Assassin's Creed-játék legnagyobb hibája az volt, hogy a grafika ugyan egyre szebb lett, de a játékmenet folyamatosan butult, és a Syndicate-ben szinte már alig lehetett több mindent csinálni, mint az első részben. 2009-ben az Assassin's Creed II egyik legnagyobb meglepetése az volt, hogy a szimpla mászkálásra és gyilkolásra kihegyezett játékból egy egészen komplex programmá vált, amit az egy évvel később érkező Brotherhood csak tovább fokozott. Az biztos – már csak a térkép igen nagy mérete miatt is –, hogy az Origins jóval összetettebb program lesz, mint a legutóbbi epizód, de ennek ellenére nekünk hiányzik a második részben bevezetett bázisfejlesztés (ami a birtokunk külalakján is tetten érhető volt), illetve az egy évvel később debütált területfoglalós szisztéma is. Egyelőre semmi nyoma, hogy ezek a lehetőségek visszatérnének, ugyanakkor abban biztosak vagyunk, hogy ugrabugrálós, titkos kamrákat felfedezős opcionális feladatok most is előfordulnak majd, méghozzá a piramisok belsejében!



helyben nekieshetünk a célpontnak, nem törődve a következményekkel, avagy azzal, hogy a villámgyilkosság hatására kik ugranak még a nyakunkba. Ha ráérősek vagyunk, akkor viszont adott két további opció: követjük az illetőt és megvárjuk, míg olyan helyre ér, ahol szemtanúk nélkül végezhetünk vele, vagy ami még jobb, elkísérhetjük egészen hazáig, nézhetjük, ahogy nyugovóra tér, hogy aztán álmában tegyünk pontot az élete végére.

Ez a megoldás nemcsak a világot teszi valamivel izgalmasabbá, de élettel tölti meg az opcionális feladatokat is, változatosabbá téve az unalomig ismert formulákat. Arra persze nem számítok, hogy a központi történet során lehetőség lesz arra, hogy kellő türelemmel a főellenfeleket is az ágyukban küldjük át a másvilágra (pedig szerintem ez elég menő lenne), de a magam részéről már azzal is megelégszem, ha az Origins képes megteremteni azt az illúziót, hogy egyes karakterek nemcsak azért léteznek a programban, hogy a pálya megfelelő pontjára érve leszúrjam őket.

MEGINT MINDEN EGYBEN

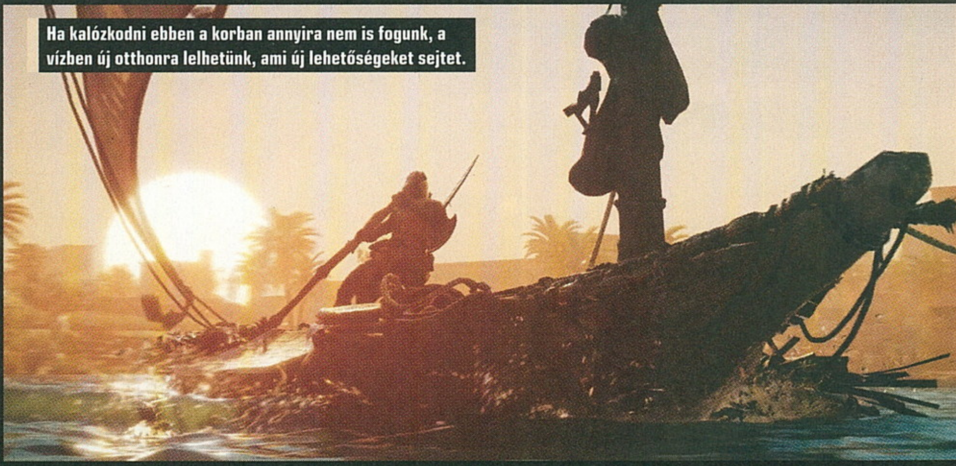
Az már jó ideje kiszivárgott, hogy idén lesz új Assassin's Creed, az E3-on pedig lehullott a lepel arról, amit hónapok óta tudtunk. A Origins gyönyörűen fog kinézni, ehhez nem fér kétség, minden korábbinál nagyobb területen kalandozhatunk, az új környezet egyedi látvánnyal, flórával és faunával jár, és miközben megmaradnak az immáron tízéves alapok (felmászunk magaslati pontokra, ahonnan egy ugrás a szénakazal), azért kapunk újdonságokat is. Ezúttal például már mindenhol lehet majd a víz alatt is közlekedni, XP-t gyűjtünk és szintet lépünk, átdolgozott formában pedig visszatér az újabb képességeket megnyitó, három ágú fejlődési rendszer, ahol többek között olyan extrákkal lehetünk gazdagabbak, mint az a bájos lehetőség, amivel egy emberről emberre terjedő halálos fertőzést indíthatunk az útjára. Lesz egy saját sólymunk, teljesen átalakul a lootrendszer, jön az elmaradhatatlan tárgyfejlesztés és barkácsolás (akár fegyvert és páncélt is készíthetünk), továbbá az Egyiptomban honos állatokkal nemcsak megküzdeni lehet, de idővel, a megfelelő képesség birtokában akár át is állíthatjuk őket az oldalunkra.

A képességek és a ritkaság szerint felosztott fegyverek érdekesebbé tehetik a játékot, noha nagy változást azért nem hoznak.

Az Assassin's Creed Origins megjelenés ugyan csak október 27-én esedékes (egyszerre minden bejelentett platformra: avagy PC-re, PS4-re, Xbox One-ra), de az már most látszik, hogy ez a játék messze túlszárnyalja a legutóbbi részt, a Syndicate-et. Ez alapvetően jó hír, de a magam részéről én ettől valamivel többet vártam, és lássuk be, a legutóbbi AC szintjét túlszárnyalni azért nem akkora nagy dicsőség.

A játékról persze még nem tudunk mindent, az E3 után is bőven akadnak kérdőjelek, és bár igyekszem bizakodónak tűnni, számomra az Origins egyelőre nem tűnik többnek, mint egy újabb tisztességes iparosmunkának, amibe a Ubisoft belezsúfoltatott mindent, ami az elmúlt években sikeres volt a különböző programjaiban. Persze két év szünet után jó lesz megint próbát tenni az Assassin's Creed-univerzumban, főleg a meglehetősen keserű ízt hagyó legutóbbi rész után, ugyanakkor az eddig közzétett információk, előzetesek és játékmenet-videók alapján továbbra is az látszódik, hogy a franciák egyelőre képtelenek a valóban frissítő megújulásra.

Az Origins az alapjait tekintve látszólag semmit nem változott, egy-két elemét ugyan megreformálták, illetve megtoldották a manapság rendkívül divatos RPG-elemekkel, de attól tartok, hogy ha valaki olyan előrelépésre számít, mint amilyet a legendás második rész, a Brotherhood vagy a Black Flag hozott a széria életében, az bizony könnyen lehet, hogy idén ősszel is csalódni fog.


Ha kalózkodni ebben a korban annyira nem is fogunk, a vízben új otthonra lelhetünk, ami új lehetőségeket sejtet.

PC, XONE

E3 2017

A HETEDIK HENGER

FORZA MOTORSPORT 7

[ÍRTA MCMACKO] A motorsport játékok koronázatlan királya visszatér, hogy rendet tegyen az aszfalton. Még ki sem pörgettük a hatodik rész összes lehetőségét, ki sem kergetőztük magunkat a harmadik Horizonban, máris itt a hetedik sorszámozott Forza Motorsport-epizód!

Kiadó: Microsoft Studios
Fejlesztő: Turn 10 Studios
Megjelenés: 2017.10.03.

Pont pár oldallal odébb elmélkedtem egy sort az Ace Combat cím mögé bekúszó szám súlyos mivoltán (a 28. oldalon található a cikk). És ha ott elhümmögtem magam a hetesen, akkor most jó nagyokat csuklok magamban – a Forza Motorsport ugyanis bőven fiatalabb franchise, mégis a sorozat hetedik (vagy ha máshonnét nézem, a tízedik) része készül épp a rajtkockára gurulni. Dan Greenawalt játékfejlesztő mágus nem teketóriázik, csapataival kétéves váltóműben generálják a komolyabbnál komolyabbnak tekinthető Motorsport és Horizon megjelenéseket – ezzel együtt pedig a világ összes értékelését összefoglaló Metacritic eredmények nemhogy zuhanórepülést vennének, de stabilan a felső szekcióban tanyáznak. A Forza Motorsport 7 esetében sem gondoljuk, hogy a sorozat kvalitása alacsonyabb szintre esne vissza. Épp ellenkezőleg: a hetedik rész mind vizuális, mind pedig tartalmi szinten új mérföldkövet próbál meghatározni a motorsportot megcélzó videojátékok masszív felhozatalában.

TÖRIÓRA FORZA MÓDRA

Mivel alapvetően konzolos sorozatról van szó, ezért talán nem nagy baj, ha átfutjuk az Xbox platform kínálatát erősítő Forza Motorsport-széria történelmét. Az első epizód az éjfekete, zöldszemű szörnyetegre, azaz az első Xboxra jelent meg 2005 körül. A programnak nem volt egyszerű dolga – akkoriban a Sony PlayStation 2-es platformján hódító Gran Turismo 4 volt a nagybetűs Mindenség, amely elhitette velünk, hogy konzolon autóversenyes játéktól már nem is kaphatunk többet. Az Xbox relatíve alacsony felhasználóbázisa miatt pedig közel sem volt akkora közönsége a játéknak, mint amit megérdemelt volna. A Forza második része X360-ra jelent meg, de igazán mély nyomokat ekkor sem hagyott. Abban viszont megerősítette még a szkeptikusokat is, hogy a Turn10 stúdió termékeire jobb lesz a jövőben odafigyelni.

Aztán jött a harmadik epizód, amely körülbelül az volt a szériának, mint a Gran Turismo 3 a Polyphony sorozatának. Sok-sok autó, rengeteg tökös pálya, Katalónia, a Gridtől átvett idő-visszatekerés, egy felturbózott grafikai motor, és fantasztikus vezetési modell jellemezte a programot, ami eleve sztár státuszba repítette a fejlesztőket, és az X360 valódi erejét is megmutatta.

A később nagyot hajrázó Forza 4 tovább fokozta a tempót – behozta az Alpokat, a Kinect-kompatibilitást, és az utolsó verejtékcseppet is kihajtotta a 2005-ös Microsoft hardverből. Ezen a ponton az X360 dominanciának köszönhetően konzolos berkekben már a Forza volt a definitív autóverseny-játék. És akkor is leírom a tutit, ha a kedves Polyphony-rajongók ezért felnégyelnek: a Forza ezen a ponton előzte be az identitászavarba botorkáló GT-sorozatot.

A Forza ötödik része bár hozott egy könnyfakasztóan szép prágai pályát és a Drivatar-technológiát, a játék maga útkeresésnek tűnhetett az egyértelműen csúcsminőségű FM4 után.

Mára egyértelművé vált a Forza győzelme a saját kategóriájában, az egyedi élményből pedig innentől a PC-tulajok sem maradnak ki.

A hatos epizód aztán kinyitotta az istállóajtókat – a kód pedig némi tartalmi átszerelkezés után átköltözött PC-re is. A GT Sportra várva továbbra is a FM6 tekinthető a széles körű közönségnek szánt, komoly (vagy félig komoly) motorsport játékok hercegének, de nem szabad elfeledkeznünk a sorozat bulisabb mellékágáról sem (Forza Horizon), amely masszív szeletet harapott ki az árkádos versenyjátékok piacán.

A remek fizika és a nagyszerű látvány csak egy dolog, azonban mindezekhez most már a dinamikus időjárás is csatlakozik, hát nem fantasztikus?!

STATE OF DECAY 2 – ZOMBIK A FENYVESBEN

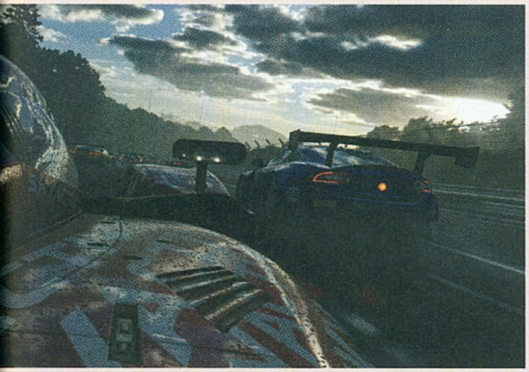
A State of Decay folytatása is futott pár kört az idei E3 Microsoft vonatkozású rendezvényein. A hangulatos bemutatóban az előzmény stílusának továbbvitele érződött, de masszív fejlődésen esett át a látvány, az akció és az RPG-szerű karakterfejlődés is. A készítők nem győzik hangsúlyozni, hogy effektív bázismenedzsmenttel, kooperációval és az erkölcsi kódex folyamatos újraírásával lehet csak talpon maradni ebben az apokalipszisben. Figyelem, Xbox One X tulajok izzíthatják a 4K tévét, ugyanis a játék az idei ősz nagy durranására, azaz a Microsoft friss konzolos technológiájára is fel lesz készítve.

Szereted a gyönyörű járgányokat? Ebben a játékban bármikor kiszállhatsz a kasztniból, megcsodálva a csillogó vasparipákat.

A HETEDIK...

...te magad légy, írta József Attila velőt rázó versében. Turn10-ék a költőnél elhangzó felhívásokhoz hasonlóan elemi szerepet szánnak a hetedik epizódnak. Ugyanis a Scorpio... bocsánat, immáron Xbox One X által indukált technológiai előrelépés zászlóshajója a Forza Motorsport 7 lesz. Emlékeztek arra a beszámolóra, ahol a Microsoft munkatársai egy Forza 6 kódot mutogattak az akkor még koncepcionális fázisban leledző Scorpio prototípusról?

Nos, a Forza Motorsport hatodik fővonalas része 4K-s felbontás és 60 fps képfrissítés mellett brutális grafikai minőséget mutatott fel az új hardveren. Mindezt olyan erőforrás-menedzsmenttel, hogy a Scorpio GPU-ja csak bő 66%-os kihasználtsággal, azaz majdnem féltempóban ásítozott a kép renderelése közben.



Nem túlzás tehát azt állítani, hogy a Turn10 csapata végig jelen volt a mára Xbox One X-nek hívott gép fejlesztésénél, és ennek az első gyümölcse a Forza Motorsport 7 lesz. A készítők natív ultra HD felbontásban és hatvan képkockás tempóban prezentálták a Forza 7-et a Los Angeles-i rendezvényen. Aki élőben látta, egyöntetűen ámuldozott a kép tisztaságán, a leképezés fotószerű minőségén, és a folyékony élményen. A Turn10 grafikusai szerint extrán fontos a natív 4K-s megoldás szerepeltetése, ezzel is fokozható a kép általános minősége, ami az erre alkalmas televíziókon és monitorokon páratlan módon kényezteti majd a retinánkat. A terepek sem feltétlenül pusztán újrakevert verziói a régi digitalizált pályáknak – a készítők sok-sok tereptárgyat „szkenneltek" be a fotogrammetria technológiáját követve, fényképek segítségével, így az eredeti pályák apró tökéletlenségei (azaz amitől organikus, élő lesz a virtuális terep) is bekerülhettek a játék végleges, virtuális tereptárgykészletébe. Szerintem sokan emlékezhettek a The Vanishing of Ethan Carter című séta-kaland vidékére, amely szintén attól volt hihető, már-már kézzelfoghatóan valóságos, hogy az utolsó sziklát is ezzel a módszerrel ábrázolták a grafikusok. A Forza 7 pályáin is ilyesmire kell számítani.

A technológiai fejlődés nem csak a látványt érinti, a program mögött álló kóder-guruk ugyanis a havi majd' 5 millió játékost egy centralizált szerver köré fogják szervezni, ezzel elősegítve (és a szerver-leállások elkerülésével remélhetően nem nehezítve) az online funkciók gördülékenyebb megvalósítását.

A játék tartalmi vonatkozásai is döbbenetesek. 700 ultrarészletes gépjármű kerül be a programba, 200-féle külön pályaleosztás lesz elérhető, amik harminc jól elkülönülő terepen fognak terpeszkedni. Az új területek között a sivatagi forrósággal kecsegtető Dubai Autodrome is feltűnik, ezzel újféle hangulatot hozva a Forza terepeinek felhozatalába. A készítők ráadásul egy olyan aduászt is előhúznak az ingujjból, amire egy bő évtizede veri a mellét minden konzolháborúban megkeseredett rajongó. A dinamikus időjárás a pályán való körözés közben is változhat, így a körözés átválthat esőből napsütésbe, vagy épp fordítva. Szerettétek a ForzaVista módot? Tudjátok, ez volt az az opció, ahol körül lehetett járni az autót, és megszemlélhettük a legfontosabb részleteket. Ez most kikerül a garázsból és felkerül a pályára, így az élő-lélegző versenyterepeken is szemlézhetjük majd kedvenc járgányainkat. Apropó, a játék készítői extra erőfeszítéseket tettek annak érdekében, hogy a belső nézet a korábbiaknál is részletesebb kidolgozottságot

kapjon. Bár nem merünk vad jóslatokba bocsátkozni, de reméljük, előjelét láthatjuk annak, hogy a Microsoft esetleges VR/AR megoldása később akár a játékkal is kompatibilis lesz. Ezen fejlesztések mellett már csak mellékes, hogy a pilóták küllemét is kedvünk szerint szabhatjuk majd meg, ami a sorozat életében igen régóta nem látott fortély lesz.

MINDENKIT LEKÖRÖZ

A játékra ráadásul nem is kell sokáig várni. A Forza Motorsport hetedik sorszámozott epizódja az Ultimate kiadás előrendelői számára már szeptember 27-én, egyébként pedig október harmadikán érkezik a Microsoft boltjának kínálatába. Addig pörgessük a hatos epizódot, mert utána szegényke az ötös sorára fog jutni. A cikkírónak azóta nem járt a gépében a FM5 lemeze, amióta a hatodik Forza felkúszott a hófehér Xbox One merevlemezére...

PC, PS4, XONE

E3 2017

EZER ÖRDÖG ÉS POKOL!

SKULL & BONES

[ÍRTA SIKLARA] A történelem számos példát hozott arra, hogy a tengeri ütközetek során a gyors észjárás és a jó stratégiai érzék a döntő. A Skull & Bonesban kalózkapitányként vívhatunk szüntelen harcot az Indiai-óceán uralmáért a gyarmatokkal és rivális kalózokkal.

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft Singapore
Megjelenés: 2018

A kalózkodás fénykorában átlagosan 120 napig maradt életben egy kalóz a törvénytelen vizeken… kezdte E3-as prezentációját Justin Farren, a Ubisoft Singapore kreatív igazgatója a látványos leleplező videó után. Az Assassin's Creed 4: Black Flag tengeri csatáiért felelős fejlesztőcsapat játékából kiderül, hogyan válhatsz a hét tenger ördögévé, a rendező Bill Money azonban hangsúlyozta, hogy bár korábbi munkájuk során fogant meg a saját kalóz-kaland ötlete, nem a Black Flag 2.0-n dolgoznak.

HORGONYT FEL!

A Skull & Bones főszereplője egy uralkodói amnesztiát visszautasító kalóz, aki a veszélyekkel teli és mesés kincsekkel kecsegtető Indiai-óceánra hajózik szerencsét próbálni. A játékosnak kezdetben egyetlen hajó fölött van irányítása, ám idővel további hadihajókkal gyarapodik flottája, és mindegyik kormányzása egyedi stratégiát követel meg, mivel az egyes típusokba és karakterosztályokba besorolható hajók eltérő erősségekkel és gyengeségekkel érkeznek. A sloop-of-war egy kicsi és gyenge hajó messze hordó, precíz ágyúval; a brigantine közelharcra és csáklyázásra specializálódott fürge vitorlás, a hatalmas fregatt pedig rengeteget kibír, és elképesztő tűzerejével brutális pusztításra képes. Komoly jelentősége van hajónk testreszabásának is, legyen szó akár a gazdagságunkat harsogó esztétikai tuningról, akár a hadi képességek fejlesztéséről.

A konferencián az egyik PvP játékmód, a kincsvadászat is bemutatkozott, ahol két ötfős rivális kalózbanda csapott le ugyanarra a kereskedő flottára Madagaszkár partjainál, és eközben nemcsak egymással hadakoztak, hanem a felbukkanó kalóz vadászokkal is. A legtöbb kincset összerabló csapat győz, de ehhez nem árt az üldözők elől sikeresen megszökni.

LÉGY A HÉT TENGER ÖRDÖGE!

A harcrendszer alapja a jó helyezkedés, amivel a komoly erőfölény is kiegyenlíthető, ezért navigálás közben muszáj kihasználni a széljárást, ami nemcsak az offenzívánkat és az üldözést teheti jóval hatékonyabbá, de a menekülést is. A vitorlák lobogása és a tenger hullámzása alapján mindig tudjuk, merről fúj a szél, amelynek irányát a minitérképen nyilak is jelzik. Lövegekből is többféle van, emberünkkel pedig az árbóckosárba is felmászhatunk, hogy felmérhessük a terepet a megfelelő stratégia kieszeléséhez.

Ha nem volt elég a kalózkodásból, íme az újabb jelentkező, ráadásul attól a csapattól, amely ezt az új trendet indította.

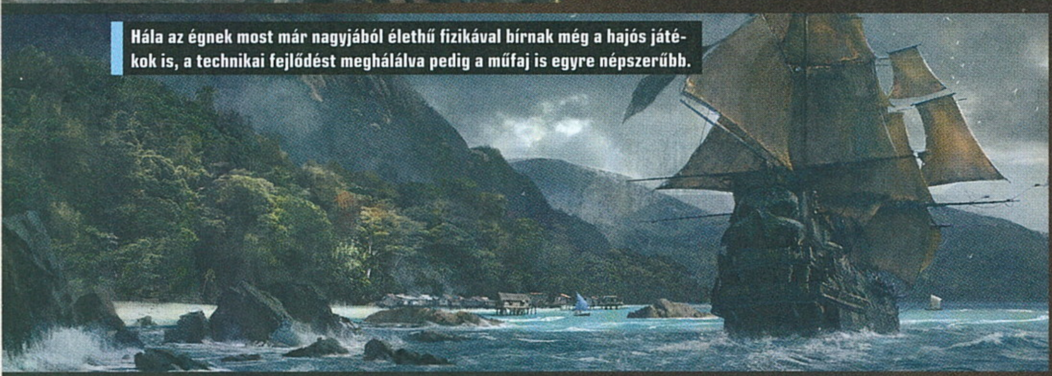
A frakciókba tömörülő áldozatok sem védtelenek, így gyakran mérlegelni kell, hogy képesek vagyunk-e egyedül megbírkózni egy komolyabb célponttal. Habár a Skull & Bones erősen multiplayer központú, van lehetőség egyedül is kalózkodni, ám a keményebb ellenfél komolyabb értéket szállít, a zsákmány pedig eloszlik a résztvevők között, hacsak valaki az árulás mellett nem dönt.

Ami még érdekesebb, hogy a világban minden tettünk reakciót vált ki, így például az árulókra többen vadásznak, illetve ha nagyon belelendülnénk a rendkívül befolyásos Holland Kelet-indiai Társaság kereskedőhajóinak fosztogatásába, ők is bekeményítenek.

HOOK KAPITÁNY LEGENDÁJA

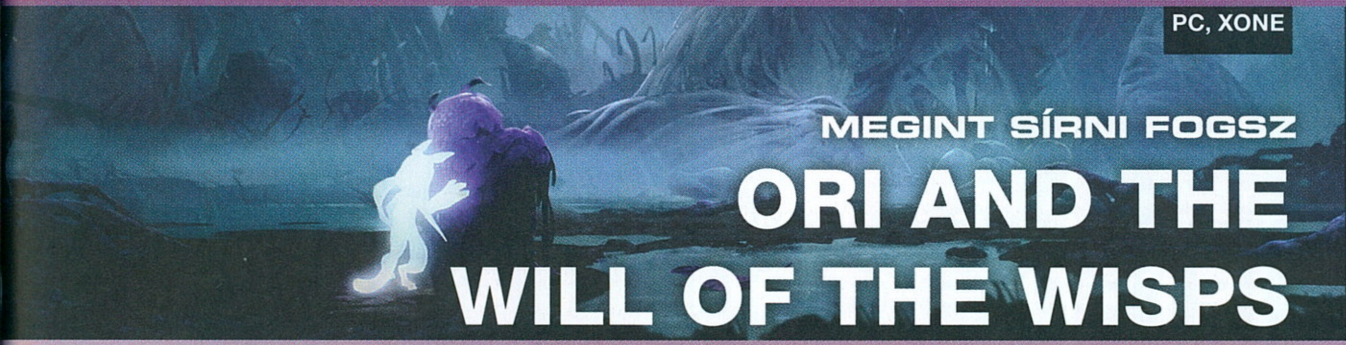
Az Indiai-óceán a témához páratlanul illő helyszín, hiszen nemcsak az élővilága gazdag, de a kalózkodás aranykorát jelentő 18. században számos kereskedelmi útvonal is volt a térségben, ez pedig tökéletes alap egy izgalmas, fiktív történethez arról, hogyan tevékenykedtek itt a korabeli kalózok. Sok trópusi sziget dobja fel a napszaknak és időjárásnak megfelelően mindig más színekben pompázó vízfelszínt, és a játék kinézetére nem is lehet panasz, hiszen ritka hangulatos, ahogy a szélben lobognak a vitorlák, és a hullámokat szelő hajóktól tajtékzik a tenger. A Sea of Thieveshez hasonlóan a Skull & Bones is osztott világú, vagyis a többi játékossal osztozunk a háborgó vizeken, ugyanakkor lesz egy, a játékmenetében a multiplayerrel egyező egyjátékos kampány is, amelyben hírhedt kalózlegendákkal kerülünk szembe.

A Skull & Boneshoz folyamatosan érkeznek majd az olyan egyedi tartalmak, mint az új helyszínek, játékmódok vagy hajótípusok. Amit eddig tudunk a játékról, az a fejlesztők állítása szerint csupán a jéghegy csúcsa, ezért minden okunk megvan rá, hogy izgatottan várjuk a jövő őszre esedékes megjelenést.



Hála az égnek most már nagyjából élethű fizikával bírnak még a hajós játékok is, a technikai fejlődést meghálálva pedig a műfaj is egyre népszerűbb.

PC, XONE



E3 2017

MEGINT SÍRNI FOGSZ

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

[ÍRTA SIKLARA] Akinek van PC-je vagy Xbox One-ja, az esélyesen hallott a Microsoft meseszép exkluzívjáról, az Ori and the Blind Forestről is, amelynek folytatását a lehető legstílszerűbb módon, élő zongoraszó kíséretében jelentették be a Microsoft idei E3-as konferenciáján.

Az Ori első része egy érzelmes, hangulatos és kihívásokkal teli utazás volt. Ezen kép alapján a folytatástól sem várhatunk mást.

Kiadó: Microsoft Studios
Fejlesztő: Moon Studios
Megjelenés: nincs információ

Még 2015 tavaszán jelent meg egy álomszép, 2D-s, oldalra scrollozós platformer, a műfaj ékkövének tartott Ori and the Blind Forest, amely szívbemarkoló történetével és bámulatos, kézzel rajzolt grafikájával Disney és Ghibli rajzfilmeket idézett, ugyanakkor egy pillanatra sem felejtett el játéknak lenni. A mozgásban egészen bámulatosan festő, a videojátékok és a művészet találkozása kapcsán leggyakrabban emlegetett játék platform elemekben bővelkedő metroidvania játékmenetét részben a Rayman- és Metroid-sorozat ihlette. A mögötte álló titokzatos Moon Studios tagjai a világ minden részéről dolgoztak rajta, és a 2014-es E3-on találkoztak először, amikor a Microsoft állítólag majdnem az Orival nyitotta a konferenciáját (végül a Call of Duty: Advanced Warfare mellett döntött). Azóta megjelent egy definitív kiadás, a folytatásról azonban egyelőre nem sokat tudni azon kívül, hogy talán még az elődjénél is szemkápráztatóbb lesz.

AUDIOVIZUÁLIS ORGIA

A címe tavaly kiszivárgott Twitteren, idén pedig a Microsoft konferencia előtt került ki a netre a logó és néhány kép, ám ha meglepetést nem is okozott, az Ori and the Will of the Whisps leleplezése szokatlanul meghitt pillanatokat hozott a játékbejelentések dömpingjébe.

A színpadon megjelent az előző rész gyönyörű dallamait is jegyző Gareth Coker, elfoglalta a helyét a zongoránál, és maga szolgáltatta a zenei aláfestést az álomszép játék kétperces teaser traileréhez. Ebben visszatérünk az Ori and the Blind Forest világába, vagyis Nibel erdejébe, ahol különleges teremtmények és őrző szellemek élnek, és egy szép őszi táj bontakozik ki a szemünk előtt. Az idill hamar semmivé lesz, helyét pedig gyülekező sötétség, fákat tépő viharos szél, heves zivatar veszi át, miközben az erdőt lángok emésztik fel, és egy nagy toll suhan a levegőben, meg sem állva egy bánatos bagolyfiókáig. Ezen a ponton előkerül az őt vigasztalni igyekvő kis árva erdei szellem, Ori is, a képsorok pedig az ő foszforeszkálása ellenére is váratlanul sötét hangulatúvá válnak, amikor megpillantjuk a háttérben összetört tojások fölé hajoló, enyészetnek indult madártetemek néma gyászát.

Alig tudni valamit Ori második kalandjáról, de nem is baj, az elsőt szinte mindenki szerette, így ebben is megbízunk.

MIRE SZÁMÍTHATUNK?

Habár tényleges játékmenetet még nem láttunk, nagyjából biztosra vehető, hogy a folytatásban ismét Orit irányítjuk, valamint újfent vele tart Sein, „a Lélekfa fénye és szeme", aki tulajdonképpen egyike a címben is szereplő lidérceknek (wisp = lidérc). Ori ezúttal nemcsak a Nibel erdejének sűrűjében rejlő titkokat és a pórul jártak sorsa mögötti igazságot kutatja, hanem igyekszik felfedni saját végzetét is, valamint megérteni a maga és a lidércek szerepét is ebben a rejtélyes okokból újfent hanyatlásnak indult világban.

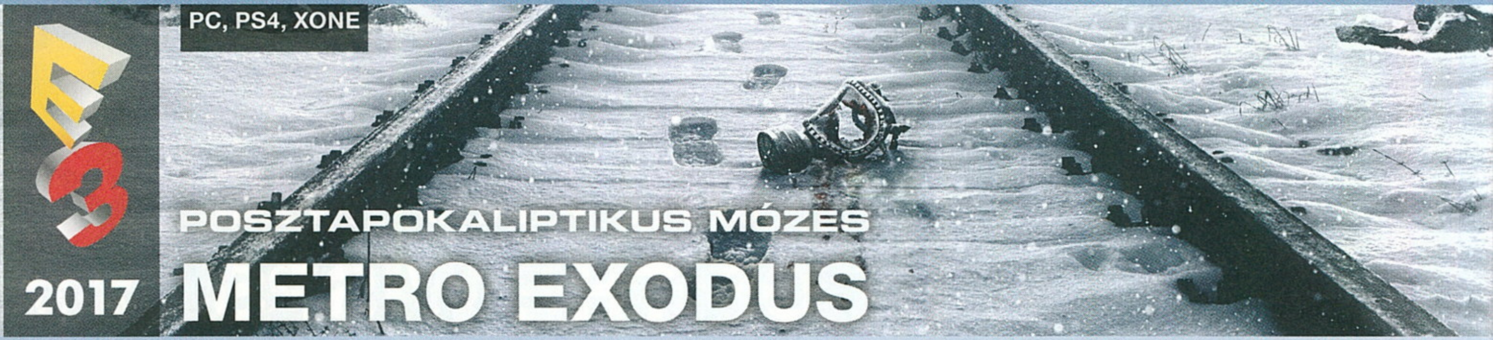
Az Ori and the Blind Forest egy roppant erős alap, amelyre érdemes építeni, ezért feltehetőleg az abban megismert méretes, és a metroidvania műfajnak megfelelően csak fokozatosan, a megfelelő képességek birtokában maradéktalanul felfedezhető csodaszép pályák térnek vissza. A számtalan díjat nyert 2015-ös kult-platformer szépsége mellett a nehézségéről híres, utóbbi pedig nagyjából az egyetlen dolog a játékkal kapcsolatban, amit komoly kritika ért. Kérdés, hogy a folytatás megtartja-e a hardcore jelleget, vagy valamelyest visszavesz belőle a több eladott példány és játékos reményében.

ZSEBKENDŐT BEKÉSZÍTENI!

Aki nem játszott az előzménnyel, annak egészen szürreális élmény lehet a bejelentő trailer alatti hozzászólásokat olvasni arról, hogy a videó az intenzív érzelmi löketének köszönhetően akár a harmadik világháborút is megállítaná, de legalábbis szép számmal ríkatja meg a felnőtt embereket, és a megtekintése után a Blind Forest bevezetője sem tűnik olyan traumatikusnak. A képsorok alapján ismét központi szerepet játszanak a szereplők közötti kapcsolatok, és egyértelmű, hogy a Will of the Wisps is könyörtelenül az érzelmi húrok közé csap. Remélhetőleg nem kell túl sokat várnunk a 4K-s UHD felbontású, Xbox One- és Windows 10-exkluzív játék megjelenésére, de ha mégis, legalább marad idejük pótolni az első részt azoknak is, akik valamiért nem játszottak vele.

SUPER LUCKY'S TALE

A Lucky's Tale egy tavalyi Oculus Rift-exkluzív platformer, amelyet leginkább amiatt kritizáltak, hogy nem használta ki eléggé a VR-ben rejlő potenciált. November 7-én azonban a vidám kisróka jön Xbox One-ra is, méghozzá 4K-ban, Xbox One X-re igazítva.



PC, PS4, XONE

E3 2017

POSZTAPOKALIPTIKUS MÓZES

METRO EXODUS

[ÍRTA TENEBRA] Hét évvel ezelőtt debütált a S.T.A.L.K.E.R. egykori fejlesztőinek Dimitrij Gluhovszkij posztapokaliptikus sikerregényén alapuló remek túlélőhorrorja, a Metro 2033, melynek legfrissebb, sok újítást ígérő folytatását, az Exodust az idei E3-on mutatták be.

Mint arról a S.T.A.L.K.E.R. megjelenésének tizedik évfordulója alkalmából a Guru hasábjain is olvashattatok, a csernobili horrortúra néhány fejlesztőjének elege lett 2005-ben a messiásként várt játék butításából és késleltetéséből, így megalapították a 4A Games-t, hogy egy saját posztapokaliptikus univerzumot álmodjanak a képernyőkre. Kapóra jött a fiatal orosz író, Dimitrij Gluhovszkij Metro 2033 című sci-fi regénye, melyben egy nukleáris háború pusztította el az emberiség nagy részét, a túlélők pedig többek között Moszkva metróalagútjaiba vették be magukat. A 4A Games 2006-ban el is kezdte a regényen alapuló játék fejlesztését, és bár a kész produktum négy évvel később nagy sikert aratott, a S.T.A.L.K.E.R. eredeti koncepciójától még inkább eltávolodott, hiszen a 2033-ban és 2013-as folytatásában, a Last Lightban bár remek, filozofikus sci-fi- és horrorsztoriba vethettük bele magunkat, gyakorlatilag látványos csövekben nyomultunk előre, szabadságunk nagyon korlátozott volt. Az idei E3-on leleplezett Metro Exodus azonban némileg szakít elődjeivel, és a fejlesztők ígéretei szerint most már tényleg sokkal közelebb kerülnek újdonsült posztapokaliptikus FPS-ükkel a S.T.A.L.K.E.R. kötetlenebb játékmenetéhez.

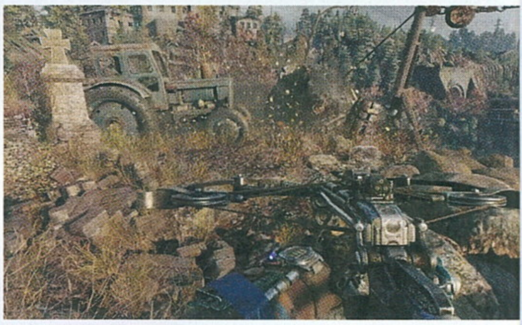
AZ ÚR 2036. ESZTENDEJÉBEN

Mint az első két játék, úgy a Metro Exodus sem kezeli szentírásként Dimitrij Gluhovszkij regényeit, így senki se számítson szigorú értelemben vett adaptációra. Az Exodus a fejlesztők elmondása szerint a Metro 2035-ből merít, melyben Artyom, a Metro-mítosz főhőse a 2034 történései után megcsömörlött, s visszavonult a békés családi életbe feleségével, Annával. Egy nap azonban olyan rádiójeleket észlel egy felszíni kiruccanása során, melyek távoli túlélőkolóniák létezésére engednek következtetni.

Az Exodus a legfrissebb Gluhovszkij-regény történései után, 2036-ban veszi fel a fonalat. Artyom ismét a Spartan Ranger csoport tagja, és a túlélők megmentése, a jobb élet és más állomások felkutatása érdekében útnak indul a még megmaradt emberekkel teli Aurora nevű vonattal Keletre, át a kietlen orosz sztyeppén. (Aki esetleg fennakadna azon, hogy ismét Artyomot irányítjuk, az vessen egy pillantást dobozos írásunkra!) A Metro Exodusban tehát elhagyjuk a dohos alagutakat és Moszkva radioaktív romjait, melyeket Andrij „Prof" Prokorov kreatív igazgató elmondása szerint már maguk a fejlesztők is meglehetősen untak. A történet centrumában így a Snowpiercer című filmhez hasonlóan egy hatalmas vonat áll, mely az állomások mellett afféle bázisként fog funkcionálni. A megismert karakterek közül pedig sokan visszatérnek (mint például Artyom felesége, Anna), és a fejlesztők ígérete szerint minden korábbinál fontosabbak lesznek döntéseink, illetve az NPC-kkel folytatott interakcióink, így igazi jellemfejlődéseknek lehetünk szemtanúi.

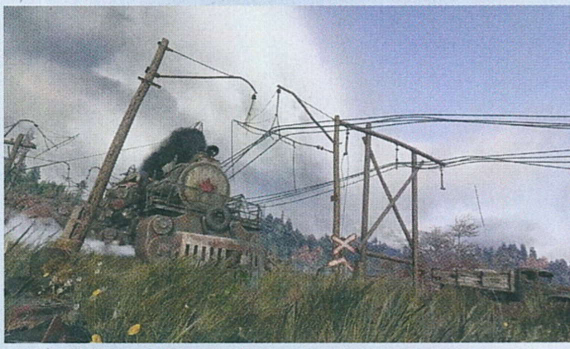
Továbbá utazásunk a készítők ígérete szerint kerek egy évet ölel fel, így nem csak változatos, bár a nukleáris háború után nyilván lerobbant tájakon, de különféle évszakokon és éghajlati öveken fogunk áthaladni kalandozásaink során.

Kiadó: Deep Silver
Fejlesztő: 4A Games
Megjelenés: 2018



Naaa, csak egy szeletet, valami apró kis darabkát... láttam ám a Facebookon, hogy maradt a Príma konyháról egy kis torta, amit én is megkóstolnék.

Bár elsőre csak egy újabb bőrnek tűnik az Exodus, a nyitottnak mondott világ nagy lépés lehet a rengeteg felszíni területtel. Ráadásul a sorozatot eleve a hangulatáért szeretjük.



Igen, kalandozásokat írtam, mert a Metro: Exodus nemcsak a klausztrofób metrójáratokkal, hanem a lineáris játékmenettel is szakít. Illetve, mint a S.T.A.L.K.E.R.-ben, úgy az Exodusban is lesznek zárt, paráztató helyeken zajló küldetéseink, de a program alapvetően non-lineáris pályákból fog építkezni, mint a GSC játéka. Ezeket a pályákat pedig szabadon bejárhatjuk. Tehát a sandbox játékmenetet úgy kell elképzelni, ahogy a S.T.A.L.K.E.R.-ekben: a jókora területeken szabadon bóklászhatunk, viszont végig a fő küldetés lesz vezérelvünk.

TISZTA S.T.A.L.K.E.R

A történettel kapcsolatos ígéreteknek nyugodtan hihetünk, hiszen atmoszféra terén a Metro 2033 és a Last Light is bivalyerős volt, és kellőképp elegyedve minisztorikat ismerhetünk meg az igen érdekesnek ígérkező Moszkván kívüli túlélővilágról. Hogy a sugárzásnak továbbra is lesz-e olyan nagy szerepe, mint az előző két részben vagy a S.T.A.L.K.E.R.-ekben, arról nem sokat tudunk. Az E3-on bemutatott videóban mindenesetre Artyom ismét magára ölti gázmaszkját a régi játékmenetet idéző alagútban, és megmaradnak kütyüi is, viszont nyílt terepen láthatóan nincs szüksége maszkra, így lehetséges, hogy az orosz vidék már nem olyan káros az egészségre, mint Moszkva levegője.

Ezenkívül a nyílt világ a fejlesztők szerint sokkal életszerűbb, dinamikusabb lesz az úgynevezett biomerendszereknek köszönhetően. A S.T.A.L.K.E.R. szertefoszlott nagy álmát, az A-Life megvalósulását persze

Bár a cím megmaradt, ezúttal már nem csak az alagutak mélyén küzdhetünk meg démonainkkal és persze a szörnyetegekkel.

érdekfeszítőnek bizonyult a sztori is, melyben az ellenségnek hitt idegen lények, a Feketék okoztak számunkra meglepetéseket, ahogy az emberi fajban is epizódról epizódra egyre nagyobbakat csalódhattunk (elég csak a sztálinista Vörös Vonal és a neonáci Negyedik Birodalom nevű frakciók ténykedéseire gondolnunk). A kérdés persze az, hogy a beígért szabadság, a sandbox játékmenet irányába tett engedmények mennyiben válnak majd az Exodus javára. A 4A Games fejesei egyelőre annyit árultak el, hogy több túlélővel fogunk találkozni utazásaink során, akikkel párbeszédbe

azért ettől a játéktól se várjuk, de a készítők azt ígérték, hogy a feltűnő mutáns lények tőlünk függetlenül fogják élni életüket. Jóllehet, az Exodus előzetesében egyelőre annyit láthattunk, hogy Artyom megküzd pár döggel, köztük egy ránk törő mutáns medvével. Azonban a radioaktív maci feltűnése meglehetősen szkriptszagú, közel sem tűnik életszerűnek.

A szabadabb játékmenet velejárója lesz az Exodusban a részletesebb fegyverfejlesztés is. Az E3-prezentáción szintén nem sokat láthattunk ebből, csak annyit, hogy Artyom egy pofás számszeríjba a hagyományos nyílvesszők helyett robbanófejes nyilat helyez, és azzal segíti az említett macit a feneketlen mélységbe.

ÍGÉRETEK FÖLDJE

Ennél többet viszont egyelőre nem tudunk az Exodus játékmenetéről, így az is kérdéses, hogy ha megtartják a fejlesztők az erős sztorit, mennyit fog érni a szabadság. Láthattunk már példát arra (Far Cry 2, Mafia-játékok), hogy valódi tartalom, izgalmas mellékküldetések híján olyan mindegy volt, hogy bóklászhattunk és nézelődhettünk egy hatalmas, de üres pályán. Persze amúgy a készítők bár továbbra is a 2006-tól fejlesztett 4A Engine-t használják, de a Metro: Exodus helyszínei még mindig elképesztően szépek és stílusosak. Az E3-előzetesben egy hegytetőn álló falu romjai között barangolhattunk, és már láthattuk a füstöt okádó Aurorát és a távolban egy közelgő vihart is. Minden nagyon részletes, és bár külső, nappali helyszínen járunk, mégis megmaradt a Metro posztapokaliptikus hangulata, egyáltalán nem hiányzik az alagutak konstans félhomálya. A fejlesztők bevallása szerint a játékmotorból minden platformon a maximumot szeretnék kihozni, tehát a csúcskonzolok és PC-k alaposan meg lesznek dolgoztatva a már az előzetesekben is látható területhez hasonló hatalmas nyílt terepeken.

Ugyanakkor pedig az is célja a 4A Gamesnek, hogy a gyengébb vasakon se kelljen túl sok kompromisszumot hozni ahhoz, hogy a Metro: Exodus még mutatós maradjon. Tehát izgalmas játéknak tűnik az Exodus, így reméljük, hogy 2018-ban nemcsak Artyomnak sikerül a túlélőket elvezetnie az Ígéret földjére, de a legújabb Metro-sztori is Kánaán lesz, és nem jut Szodoma és Gomorra sorsára.

ARTYOM, TE MÉG ÉLSZ?!

E sorokat csak azok olvassák el, akik már játszottak a Last Lighttal! Tehát Artyom, a Metro-játékok főhőse az Exodusban is visszatér? Sokak meglepetésére igen. Akik a Last Light „rossz” befejezését kapták, azok azt hiszik, Artyom feláldozta magát, hogy megmentse az emberiséget az őrült Korbut tábornok pusztításától. Az Exodus viszont a „jó” befejezést veszi alapul, ami akkor aktiválódott, ha jófiút játszottunk, és nem öldököltünk és raboltunk ész nélkül. Eszerint Artyomot megsegítik az ellenségnek hitt idegen lények, a Feketék, és Korbutot likvidálják hősünk helyett. Rangerünk tehát köszöni, jól van, s újra fegyvert fog.

CSILLAGSÁVOS NYÍLT VILÁG

FAR CRY 5

[ÍRTA JOHNBART] Jövő februárban Amerikába érkezik a Far Cry-sorozat, hogy a törvény embereként helyrerakjunk egy fanatikus vidéki milíciát, és visszahozzuk a reményt a montanai Hope megyébe. A Ubisoft teljes szabadságot és totális káoszt ígér – lássuk, mi valósulhat meg ebből a csillagsávos lobogó alatt!

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft Montreal
Megjelenés: 2018.02.27.

Noha várható volt, hogy az idei E3-on Dan Hay, a Far Cry-sorozat producere a rá jellemző precíziós, jól időzített káromkodással bemutatja a széria új epizódját, a Far Cry 5 alapvetését a sorozatra addig nem igazán jellemző pletykaáradat előzte meg. Ezek közül a vadnyugati milió elmélete volt a legnépszerűbb, amit még a bejelentést megelőző neo-western hangulatú kisvideók is úgy-ahogy erősítettek – épp ezért volt sokak számára csalódást keltő hír, hogy a következő számozott rész is kortárs közegben marad. A helyszín viszont így is teljesen új: a kőkori Európa, a törvénytelen trópusi szigetek és a polgárháború sújtotta Afrika, valamint Himalája után ezúttal a fejlett nyugat, azon belül is az Egyesült Államok kínálja az új, adrenalindús FPS-homokozót.

Szegény Amerikára rájárt a rúd az E3-on: először a nácik foglalták el, most pedig vallási fanatikusok rombolják.

BIZALOM. IRGALOM. ENGEDELEM.

Kérdéses persze, hogy az előző etapok anarchisztikus helyszínei után mennyire valószerű a haddelhadd egy stabil, első világbeli jogállamban, Hay elmondása szerint azonban a stáb mindent megtett, hogy a vidéki polgárháború egyszerre legyen szórakoztató és hihető is. Ebben a tekintetben pedig a Kanadával határos Montana logikus választás, a Magyarországnál kb. négyszer nagyobb amerikai államban ugyanis mindössze cirka egymillióan élnek. A terület így bővelkedik az alacsony népsűrűségű, eldugott, ámde gyönyörű határvidékekben, ahova nem vonul be egyhamar a Nemzeti Gárda, ha az állampolgárok masszív lövöldözésbe kezdenek.

Ilyen, viszonylag izolált terület a festői szépségű, fiktív Hope megye is, amit könyörtelenül ki is használ az etap új ellenlábasa, a magát szimplán csak „Atyának" nevező, világvégét váró radikális hitszónok Joseph Seed. A manipulatív és könyörtelen szektavezérnek ugyanis meggyőződése, hogy hamarosan eljő a világvége, az Éden kapuja néven futó szektájával így az összeomlásra, és az azt követő túlélésre készül. Ennek érdekében pedig testvéreivel mindent megtesz, hogy megkaparintsa magának a megye javait és lakóit: John Seed, az ügyvéd, jogi praktikákkal szerzi meg a helyi földek zömét; Faith a szekta reklámarcaként a békés toborzás mestere; ha pedig e két testvér csődött vall, érkezik az exkatona Jacob Seed, aki a szekta fanatikus milíciáját vezetve szerzi meg a megye nyakas lakóitól, amire szemet vet.

A csoport térnyerése persze idővel feltűnik a szeparatista milíciákra háklis szövetségi kormánynak is, a marsallszolgálat pár ügynöke így a helyi seriffel együtt kiszáll a szektához, hogy az atyát elfogva

NEM CSAK MONTANÁNAK ÁLL A NYÍLT VILÁG

Nem a Far Cry 5 az egyetlen nagyreményű nyílt világú akciójátéka a Ubinak, a kiadó ugyanis röpke 14 év után az idei E3-on bejelentette a cég kultikus open-world űroperájának, a Beyond Good and Evilnek a folytatását is. Az új etap a történetét tekintve előzmény lesz, műfaji téren pedig egy ambiciózus hibrid: a Ubisoft Montpellier egy, az Ötödik elem és a Valerian hangulatát idéző „űr-GTA-t" ígér, amely a történetorientált főszál mellett egy barátainkkal online is felfedezhető, procedurálisan generált naprendszerben játszódna. Nagy szavak ezek, az első gameplay-videó látványos jelenetei után azonban nagyon kíváncsian várjuk a további infókat!

Bár a szent kézigránát épp nem volt kéznél, a Jézus örökébe lépő, ám nála kissé erőszakosabb térítő csak feladta a küzdelmet.

lefejezzék a szervezetet. Mondanom sem kell persze, hogy az őrizetbevétel meghiúsul, a marsallok pedig holtan rogynak a porba – a tűzharcot csak szerény személyünk képében az egyik seriffhelyettes éli túl. Az atya persze szintén nem hagyja annyiban a rajtaütést: háborút hirdet a szövetségi kormány ellen, erői pedig gyorsan meg is szállják a nehezen megközelíthető megye kulcspontjait. Az utakat lezárják, az adótornyokat szabotálják, a telefonkábeleket elvágják, a településeket pedig elfoglalják. A törvény egyetlen megmaradt képviselőjeként így ránk hárul a feladat, hogy rendet rakjunk a területen, amíg be nem fut az erősítés: ehhez pedig minden ügyességünkre és a milíciának be nem hódolt helyiek segítségére is szükségünk lesz.

MONTANA: WILDLANDS

Bár az íróstáb tehát vért izzadt, hogy hihetővé tegye az alaphelyzetet, egy kidolgozott infrastruktúrával rendelkező amerikai megye hermetikus lezárását ennek ellenére is képtelenségnek tartom, ez viszont legyen az én problémám, térjünk rá inkább a játékmenetre! Hay elmondása szerint a Hope megyei kaland során a fő cél az volt, hogy a korábbi etapok szabad előőrs-elfoglaló mechanikáját kiterjesszék a teljes játékmenetre. Az ígéretek szerint így Hope megye a kezdetektől fogva bejárható lesz, a felvehető küldetéseket pedig (a Far Cry 2 koncepcióját felmelegítve) szabadon, a saját szájízünk és harcmodorunk szerint, tetszőleges irányból támadva/beszivárogva oldhatjuk meg, búcsút intve így az előző részek szkriptelt, lineáris sztorimisszióinak (mint amilyen pl. a harmadik epizód Doppelgänger küldetése volt). Mielőtt viszont Seed atyával karöltve hozsannáznánk az egyféleképpen megoldható főküldetések nyugdíjazásán, nem árt felidézni az idei bolíviai kalandunkat, az eddig ismert infók alapján ugyanis az új rész open-world játékmenete számomra elég sok hasonlóságot mutat a Ghost Recon: Wildlands valóban szabad, de narratívában elég fapados megoldásaival.

AZ IGAZI MILÍCIA

Bár a Far Cry 5 milíciája a képzelet szüleménye, az Éden kapuja alapötlete nem légből kapott, Dan Hay ugyanis a szektát valós amerikai szeparatista csoportokról mintázta. Bár elmondása szerint főleg a tavaly januári oregoni farmerlázadás inspirálta, lehetetlen nem észrevenni a hasonlóságot a játékbeli szekta és a wacói dávidisták között. A David Koresh vezette texasi szervezet 1993-ban csapott össze a szövetségi hatóságokkal, amikor azok megpróbálták lefoglalni a csoport fegyvereit és elkapni a pedofíliával vádolt vezetőjüket. A rajtaütésből végül 51 napos ostrom lett, amelyben a szekta tagjainak zöme odaveszett, épületük pedig porig égett.

Ennek első jele a karaktergenerátor jelenléte, a széria történetében először ugyanis testreszabhatjuk hősünket. Seriffhelyettesünk így nő és férfi is lehet, bőrszíne és arca konfigurálható, ahogy valamelyest ruházata is testreszabható. Sanszos tehát, hogy a Ubi a The Division és a Wildlands karakteralkotóját emeli majd át az új etapba, mint ahogy viszont az is, hogy hősünk személyisége emiatt nem lépi túl a Far Cry 4 Ajay-ének narratív fekete lyukát; ennek ellenére azért remélem, hogy legalább karakterünk színészi játéka jobb lesz majd, mint az utolsó Ghost Recon kommandósainak életunt alakításai.

A második, fontosabb hasonlóság ugyanakkor a szekta felépítéséből fakad: az ötödik rész ezúttal ugyanis nem egy, hanem négy főellenféllel fog dolgozni, akiket elvileg szintén szabad sorrendben

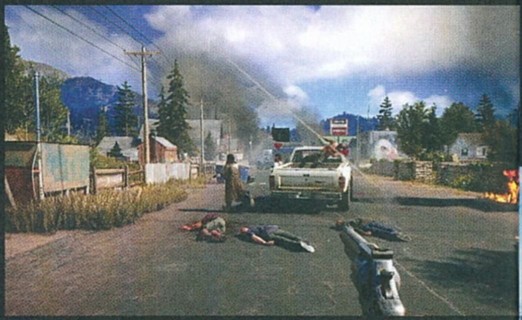
kapcsolhatunk majd le a saját bossharcuk során. Üröm viszont az örömben, hogy az eddig leírtak alapján a fentebb már emlegetett Joseph, John, Faith és Jacob egy az egyben a Wildlands nevesített nagyfőnökeinek montanai megfelelője (Jacob az erőember, Faith a PR-os, John a szekta pénzügyeit pörgető motor, Joseph pedig a nagyfőnök), nagy eredetiséget tehát az ellenlábasoktól szintén nem várok. Nem kell viszont így messzire menni ahhoz sem, hogy joggal feltételezzük: az új etap non-lineáris narratívája a friss Ghost Recon kartellbontós játékmenetét veszi majd alapul, csak épp új sakkfigurákkal – ami persze azt is jelenti, hogy a helyi főgóré bajszát csak a kisfőnököket adó testvérek lekapcsolását és a milícia százalékban mért lebontását követően húzigálhatjuk meg.

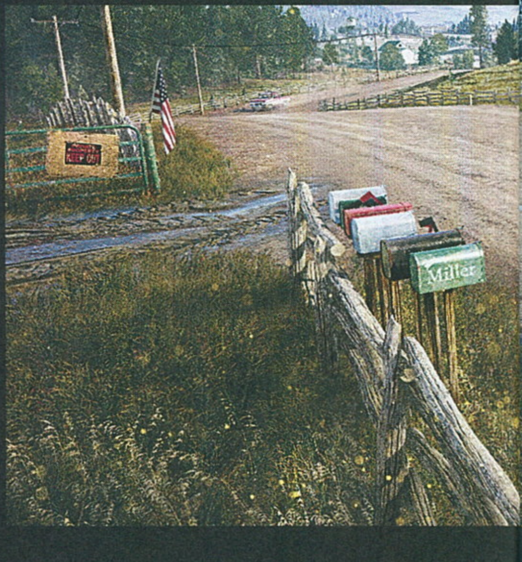
Ezt viszont Hayék (a GR:W aknamunkájával szemben) kifejezetten dinamikus élménynek ígérik: a megye felszabadított részeit meg kell majd védenünk a szekta ellentámadásaitól, de a milícia állítólag igazodik majd a rendfenntartói munkánk hatékonyságához is, azaz minél nagyobb károkat okozunk nekik egy adott területen, ott annál jobban felfegyverzett milicistákkal folytatódik a hitvita.

A területeket illetve egyébként kérdéses, hogy hogyan kell majd felfedezni/kioldani a rajtuk elszórt fő- és mellékküldetéseket, miután viszont toronymászás ezúttal nem lesz (még ha a miliő és az alaphelyzet mellett indokolt is lehetne), jobb esetben a The Division térképleolvasós megoldását, rosszabb esetben pedig a Wildlands információgyűjtögetős vonulatát tudom elképzelni. Utóbbit személy szerint nem nagyon díjaznám, mivel már a mintául szolgáló játékban is teljesen felesleges gyűjtögetős üresjátékot jelentett.

A SERIFF NINCS EGYEDÜL

Ihletet persze a Ubi nemcsak a Wildlandsből, hanem a széria elődeiből is merít: a harcot illetően a csapat a Primal közelharci rendszerét, valamint a Far Cry 4 félkész játékelemeit dolgozta tovább. Az előbbinek köszönhetően (a korábbi számozott részekkel ellentétben) így immár a takedownokon





ISMÉT AZ ÚR NEVÉBEN

Bár Böjtivel meglepve tapasztaltuk, hogy a Far Cry 5 keresztényfundamentalista terroristákkal ereszt össze minket, a vallási szélsőségek igazából elég gyakori vendégek a kiadó játékaiban. Legutóbb a Wildlands tartalmazott ilyen elemet az elfajzott keresztény ideológiával átitatott drogkartelljével, a vallási extremizmus azonban jelen volt a két előző Far Cry-részben is: gondoljunk a FC3 Citrájára és Rakyat őslakosaira, vagy épp a FC4 Sabaljára és a hozzá fűződő befejezésre. Külön pikantériája a fenti példáknak, hogy esetükben ráadásul szövetséges frakciókról van szó, nem felaprítandó rosszarcúakról. A francia kiadó tehát nem fél vágóhídra küldeni a témát, még ha azt meglehetősen polkorrekten is teszi – kínosan ügyel például arra, hogy soha ne egy létező vallás szélsőségeit állítsa pellengérre. Az Éden kapuja viszont szociális téren is esélyegyenlőségi szekta: az eddig kiadott képek és videók alapján ugyanis nőket és színesbőrű kultistákat is kilyuggathatunk montanai kalandunk során.

kívül is használhatunk majd közelharci eszközöket: balták, kések vagy épp csillagsávos baseballütő csattanhat a szektás verőlegények kobakján, a teljes eszközlista persze még nem ismert.

Ez persze nem azt jelenti, hogy a lőfegyveres harcot elfelejthetjük – az arzenál a kyrati kalandhoz hasonlóan bőségesnek ígérkezik, az eddig látott képek és videók alapján pedig üdvözlendő tény, hogy ezúttal nem másolták át a teljes fegyverraktárat az előző részből, hanem új mordályokkal igazolhatjuk a törvény erejét. A játékmenet szempontjából viszont lényegesebb fejlemény, hogy a harcok során, ha akarjuk, szinte sosem leszünk egyedül, a rendelkezésre álló háromféle támogatást kihasználva ugyanis akár egyszerre négy segítőtárssal is harcba indulhatunk. E segédletek közül az első a negyedik epizód továbbfejlesztett Guns for Hire rendszere, amivel (az elődödel ellentétben) egyedi személyiségű és különleges tulajdonságokkal bíró NPC-ket hívhatunk be, ha teljesítettük a hozzájuk kapcsolódó sztoriküldetéseket. Jelenleg négy ilyen segéd ismert (Mary May, a kisvárosi csapos; Nick Rye, a permetezőgépét felfegyverző pilóta; Grace Armstrong, az exmesterlövész; és Jerome Jeffries, az ex-katona lelkész), akik közül egyszerre ketten nyújthatnak segítő kezet – egyes NPC-k a lopakodó, míg mások a nyílt harcot preferáló játékstílust segítik, így mindenki megtalálhatja majd a szájízének megfelelő fegyvertársat. Visszatér viszont a Primal állatszelídítős vonala is: a Fangs for Hire rendszerrel a helyi haszon- és vadvilágból is hívhatunk segítséget (ami mondjuk a karakterünket tekintve felettébb érdekes fejlemény, de Montanában biztos a seriff-tréning része az idomítás), a harcban így egyedi képességekkel és harcértékkel rendelkező kutyák, medvék, kaguárok és egyéb házi- vagy épp vadállatok is nekiugorhatnak a szektásoknak. Az E3-on bemutatott, Boomer névre hallgató ebünk például simán elbánik a magányos őrökkel – emellett viszont felderítheti a terepet, amivel megjelöli az ellenfeleket, valamint kérésre odahozza nekünk a semlegesített szektások fegyvereit is.

A Far Cry 5 igyekszik megújítani a sorozatot: hosszú évek után eltűnnek belőle a megmászható, aktiválható tornyok.

Végezetül ott vannak a hús-vér cimbik is: a kampány ugyanis teljes egészében végigjátszható lesz kétfős co-op módban is, ami a negyedik etap felemás kooperatív megoldása után kellemes, ámbár elvárt fejlemény. Más online módozatokról egyébként egyelőre nincs hír, de őszinte leszek, nem is hiányzik egy közepes PvP szegmens, az ugyanis biztosan nem überelne egy olyan co-op összecsapást, amiben egy haverunkkal, két NPC-segéddel, és egy nagy, bundás macival veszünk részt...

Nincs is szebb az igazi amerikai tájnál: fenyők, hegyek, legelők, pajták, na meg az elmaradhatatlan pickupos redneckek.

A játékmenet menedzsment-elemeiről (nevesül a skillfáról és a kraftolási vonalról) ellenben még nem sokat tudni. Miután a harmadik rész óta nincs Far Cry képességfa nélkül, kétlem, hogy a rendszer kimaradna az új kalandból; a kraftolás alapját adó vadászat ellenben biztosan visszatér (kiegészülve egy horgászós minijátékkal), de a szerepe megváltozik. Hay elmondása szerint külön in-game gazdaság épül majd eme szegmensek köré, aminek a részletei még nem ismertek, mindenesetre a változás kellemes fejlemény – valljuk be, furán nézne ki, ha seriffként a felszerelésünket nekünk kéne bőrből összekraftolni, ahelyett, hogy megvennénk a helyi fegyverboltban.

NULLA IRGALOM, TELJES IZGALOM

Ami a játék technikai részét illeti, a részletek még kissé homályosak. Bár az új részt szintén a széria bejáratott (CryEngine-alapokon nyugvó) Dunia Engine-je hajtja, a bejárható területről és a végső grafikai minőségről még nem tudni semmi biztosat – az E3-on bemutatott demó persze elég szépen festett, no de a Ubit ismerve innen szép downgradelni. Ami biztos, hogy Hope megye a sorozat történetének eddigi legnagyobb és legkidolgozottabb pályája lesz: álmos kisvárosok, arany búzamezőkben úszó farmok, fenyvesek és havas hegyvidék egyaránt tarkítja majd a horizontot, a terepet pedig (a szintén testreszabható) autók, quadok és kamionok mellett az előző részekből visszatérő szárnyasruhával, helikopterrel és akár repülőgéppel is bejárhatjuk. Az eget szelve nem ússzuk meg a pörgős légiharcokat sem, miután pedig azoknak azért kell a légtér, gyanítom, hogy Hope megye nagyobb lesz az utolsó sorszámozott epizód Kyratjánál.

Mindent összevetve, az eddig ismert infók alapján kissé vegyesek az érzelmeim. Az anarchisztikus belháborút az amerikai milió mellett elég hihetetlennek tartom, mint ahogy a Wildlandsre hajazó fapados non-linearitás sem kecsegtet túl sok jóval a történetmesélés és a karakterek mélysége terén. Mindezek ellenére viszont tény, hogy a Far Cry 5 így is igazi folytatásnak tűnik a méretes FC3-kiegészítőnek érződő FC4 után, még ha akkorát biztosan nem is fog szólni, mint tette azt 2012-ben a Far Cry 3 a félkész második részt követően. A magam részéről remélem, hogy egy kellemes, tartalmas, és valóban teljes szabadságot nyújtó open-world shooterrel indul majd 2018 – ha ezt a Far Cry 5 hozza, már elégedett leszek.

PC, PS4, XONE

E3 2017

VISSZA A PÉNZEMET!

NEED FOR SPEED PAYBACK

[ÍRTA CHOCHO] A Need for Speed visszatérésére az előző rész után megint csak két évet kellett várnunk, a Payback pedig ismét szakít a sorozat korábbi irányvonalával, hogy később megint csak két év múlva egy megint csak másmilyen játékot kapjunk. EA please.

Kiadó: EA
Fejlesztő: Ghost Games
Megjelenés: 2017.11.10.

A Need for Speed jó pár évig a Criterionnál tanyázott, és ez a nevelőszülői viszony a mai napig látható nyomokat hagyott a szérián.

Elnézést a kissé cinikus bevezetőért, de tekintve, hogy a kiemelkedő Need for Speed: Rivals megjelenése után a kiadó a vártnál kicsit gyengébb eladások miatt kiherélte a fejlesztő Ghost Gamest, hogy az új emberekkel feltöltött stúdióval összerakassa a 2015-ös NFS-t, aminek koncepcióját idén maga mögött hagyja a Payback című akciójátékkal, valahogy nem tudok nem savanyú szájízzel írni a sorozatról, amely nem önmagát nem képes megtalálni, hanem a mögöttes megacéges filozófiának sem felel már meg. Ez van, feladat, hogy a versenyző Tyler, a showman Mac és a profi sofőr Jess társaságában bosszút álljunk a The House-on – na meg a zsarukon, mert valamiért ők is csak a mi orrunk alá törnek borsot.

Ahhoz, hogy sikeres legyen a vendetta, végig kell játszani egy átvezetőkkel és állítólag drámával átitatott kampányt, mely során az autóversenyzés amolyan bónusz, legtöbbször más járműves feladatokat ellátva lendíthetünk a sztori folyásán. Az E3-on ezek közül azt néztük meg, ahogy Tyler az általunk

Szó mi szó, ekkora változáson jó rég esett át utoljára ez a sorozat. Reméljük, nem fogunk pofára esni a Payback láttán.

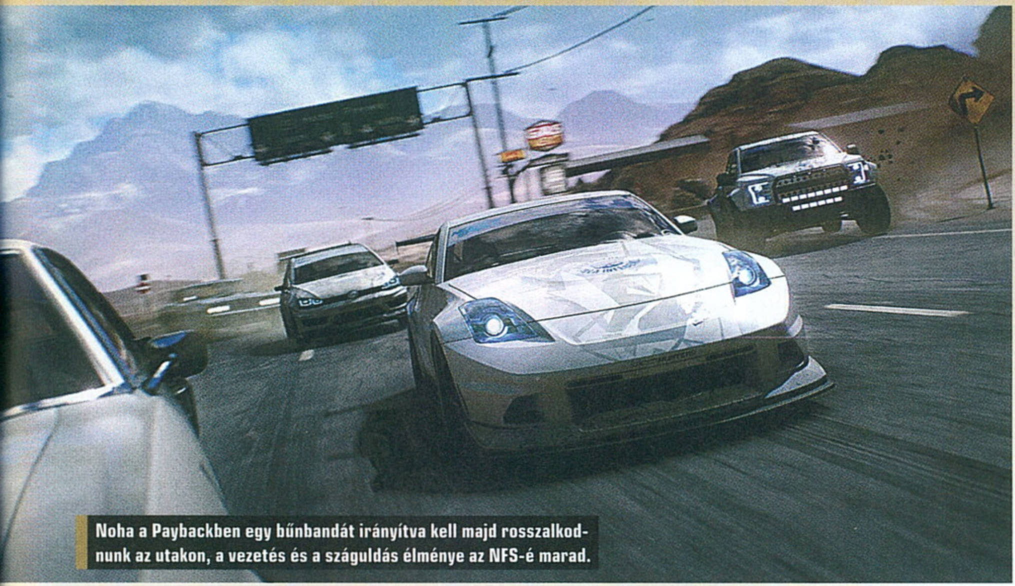
2017-ben az autós játékok vagy Gran Turismo-szerű licenchalmaz gigaprodukciók lesznek, vagy The Crew-féle MMO-k, esetleg TrackMania-másolat arcade őrületek. Az NFS mint fogalom egyik kategóriába sem szuszakolható be, így folytonos újítgatásra kényszerítik – most épp egy, a Halálos iramban sikerét meglovagló bűnözős vadulás készül.

AKCIÓ, AUTÓKKAL

Fentebb akciójátékként hivatkoztam a Paybackre, ennek oka pedig, hogy bár most is autókkal csapatjuk a programban, a mezei versenyzés a háttérbe szorul, hogy utat engedjen egy, az épp trendi megoldásokat majmoló történetnek. Igen, történet: a Payback egy bosszúszomjas bűnbandáról szól, amelynek egy áruló tagja nemrég csatlakozott a The House nevű helyi kartellhez. Ez egy igazi nehézfiúgyülekezet, szupergonosz, szuperagresszív, szupererőszakos szemétládákkal, akik rabigába hajtják a helyszínül szolgáló City Rock teljes alvilágát, hogy a jóságos gengsztereknek egy morzsa nem sok, annyi se maradjon – mindjárt sírok. A játékban az lesz a vezetett autó ablakán kimászva ráugrik egy szintén jóval száz felett száguldó kamion oldalára, hogy valami eszelős ötlettől vezérelve lecsatolja annak rakományát – bizony, embereink tolvajok, ráadásul pont úgy lopnak, ahogy Dominic Toretto és családja a Halálos iramban filmekben. A helyszín is a sorozatban látottakhoz hasonló: sivatagos, állandóan napos amerikai nagyváros, körülötte pálmafákkal és kaktuszokkal, avagy minden, mi Vin Dieselnek ingere.

A HAJSZA

Hasonló sztorit villantott anno a The Crew is, sőt a játékmenet sem volt annyira más, mint amit itt ígér a Ghost Games: open world autózást kapunk felvehető fő- és mellékküldetésekkel, sok-sok burnoutos karambollal, és mindenféle szinten módosítható, testre szabható verdákkal. Utóbbi mechanika egy az egyben visszaköszön a 2015-ös NFS-iterációból, aminek ez volt az egyetlen tényleg jó eleme. De persze ne legyünk igazságtalanok, azért a Paybackben is lesznek újdonságok – vagy inkább más sorozatokból „kölcsönzött" játékelemek.



Noha a Paybackben egy bűnbandát irányítva kell majd rosszalkodnunk az utakon, a vezetés és a száguldás élménye az NFS-é marad.

Ilyen, hogy a csapatunk tagjai között a küldetések során válthatunk, és mindegyik szereplő más-más dolgokban lesz a segítségünkre.

Valahogy úgy, ahogy a GTA V antihősei, csak itt egyik sem lesz olyan elborult, mint Trevor, na meg a káromkodást is vissza kell fogni, elvégre profi bűnözők ide, utcai durvulás oda, fiataloknak is eladható játék kell. A szereplők egyébként saját küldetésszálakkal is rendelkeznek, a Ghost Games elmondása szerint nagyon sok misszió áll majd rendelkezésre, azaz nem fogunk egyhamar unatkozni. Amennyiben végére érünk a kalandnak, nem fejeződik be a móka, ugyanis a nyitott világ megörökli a korábbi NFS-ek lehetőségeit. City Rock és környéke számtalan elhagyott járműnek ad otthont, ezeket felkutathatjuk és a garázsunkhoz adhatjuk, illetve teljesíthetjük a hozzájuk járó kihívásokat, hogy kiegészítőket vagy újabb járgányokat szerezzünk. Összesen ötféle autókategória kap helyet a Paybackben: Race, Drift, Off-Road, Drag, Runner – elég egyértelmű, hogy melyik mit takar. Az Off-Road azonban újdonság a sorozatban, főleg, hogy szó szerint értendő: a Payback játékosai elhagyhatják a biztonságos utakat, hogy amerre csak látnak, felfedezhessenek. Lesz is mit, mert a világ nemcsak nagy lesz, de folyamatosan változni is fog, hogy mást ne mondjak, dinamikus napszakváltás és időjárás is várható.

„Ez még mindig egy versenyjáték, ami menő autókról és rendőrökről szól" – mondta William Ho kreatív igazgató az E3-on. „Vannak autós üldözések, ezeket hollywoodi lencsén át nézve terveztük meg" – tette hozzá, szóval azért ő is elismerte, hogy az akción és nem a kocsikon lesz a hangsúly. Persze lesz azokból is szép számmal – pontos lista nincs, de a képek és a videók láttán nagyjából hasonló felhozatal várható, mint 2015-ben. Érdekes pont még a törésmodell; a kocsik a bemutató során törtek és repkedtek ide-oda, de mintha a fókuszban lévő luxusmodelleket nem zavarta volna pár olyan apró tényező, mint a fizika... Persze egy NFS-től nem várható el a realizmus, de az a jelenet, amikor a trailer végén Jess egy sportautóval tör elő egy masszívan leamortizált kamion rakteréből, majd az aszfaltnak csapódás ellenére is egy karcolásmentes járgánnyal old kereket, nos, ez jól mutatja, mire utalt Ho akkor, amikor „hollywoodi lencsét" emlegetett.

EGYEDÜL A PUSZTASÁGBAN

Érdekes, hogy mindezek mellé nem kapunk multiplayert – ne nézzetek így, az EA mondta ezt, nem én. Az online alrendszer csak azért marad a program alatt, hogy a kihívások és versenyek során elért eredményeket a barátaink orra alá dörgölhessük, ők meg vagy megdöntsék azokat, vagy nem. (Nekem emiatt nem kell aggódnom, a PC Guru egy volt munkatársa, Dauby is a barátlistámon van, ami azt jelenti, hogy ha véletlenül meg is döntenék az egyik rekordját, fél óra múlva megalázó vereséget mérne rám.) Semmi autós állatkodás, semmi kooperatív „krúzolás", de még csak egy laza verseny sem – a Payback az egyjátékos módra fókuszál, mert a Ghost Games szerint ez az a terület, ami az NFS-széria számára még felfedezetlennek számít. Mármint nyilván sok olyan rész volt anno, ami a karriermódra összpontosított, de komoly és értelmes sztorit eddig csak egyszer próbált elmesélni a Need for Speed. Ez volt a kissé rossz emlékeket idéző The Run, pedig az alapötlet tök jó volt, csak épp a történetmesélés és az unalmas QTE-k közé nem kellett volna egyenlőségjelet tenni, és persze az sem ártott volna, ha 2-3 óránál tovább tart végigjátszani a programot.

Mindehhez egyébként az előző NFS-eket is hajtó Frostbite motor szolgáltatja a talpalávalót, és hát a látvánnyal nincs is semmi baj, sőt. A gameplayt nézve olyan érzésünk támadt, mintha valami filmet látnánk; az effektek, a fények, a mindenfelé hulló alkatrészdarabok és Michael Bay-re jellemző giccsbe fordult „lemegy a nap, és a szexi, de kemény bűnözőcsaj a Bugatti oldalának dől" típusú jelenetek mind-mind egy AAA-s gyöngyszemet vetítenek elénk, már ami a vizuális orgia esélyeit illeti. Jómagam mégsem merek lelkesedni, mert ezt is láttuk már máshol, és bár nem az eredetiség hiánya sodorja veszélybe az NFS frnachise-t, azért félek tőle, hogy a bevezetőben ismertetett gondolatmenet valósággá fog válni. Tényleg ezt akarják a sorozat szerelmesei? Egy hivatalosan is „action/racing" kategóriás látványtengert? A válasz a novemberi megjelenéskor derül ki – na meg az azt követő 2 éves szünet utáni új rész bejelentésekor, ami megint teljesen más irányvonalat vesz majd, de ne legyen igazam!

EZÉRT SZÚRTÁK EL A MASS EFFECT: ANDROMEDÁT

Az E3-on (avagy EA Play-en, de nekem már csak E3 marad az is) bemutatkozott a BioWare új játéka is: az Anthem című FPS tulajdonképpen az EA saját Destinyje lesz, amelyben hi-tech fegyverekkel küzdenek majd a játékosok egy soha véget nem érő háborúban. A program jól néz ki és minden manapság divatos feature-t felsorakoztat: lesz végtelen loot, mindenféle közösségi funkció, valamint egy olyan univerzum, ami bár scifinek tűnik, a fejlesztők szerint inkább „techno-fantasy". A játékról a szeptemberi PC Guruban részletesebben is beszámolunk majd, csak hogy a legfrissebb infókkal felvértezve adhassunk róla teljes képet.

PC, XONE

E3 2017

TERMÉSZETELLENES SZELEKCIÓ

THE DARWIN PROJECT

[ÍRTA WILSON] A Battlegrounds árnyékában készülnek a műfaj új kihívói. A Darwin Project vitorlájába viszont nem csak a jeges kanadai szél kapott bele, de a Microsoft is, hiszen fejesei ebben látják a közösségi játék és a saját stream-szolgáltatásuk egyik lehetséges úttörőjét.

A mikor 2009-ben megjelent a DayZ, és a lenyűgöző, páratlan történeteknek hála alig pár hét alatt világszenzáció lett, még csak nem is sejthettük, hogy idővel egy valóságos jelenséggé válik – és valami hasonló zajlott le a még ennél is fényesebb karriert befutó Minecraft esetében is, amely egy teljesen új műfajt szült. A játékipar ciklikussága miatt az ilyen és ehhez hasonló sikertörténeteket pár év elteltével mindig valami más váltja le. Az ezernyi túlélős játék után arra azonban lehet, hogy nem sokan számítottak, hogy ismét egy mod fogja elhozni az isteni szikrát. Ráadásul nem is egy teljesen új ötlettel, hiszen a filmes kötődéssel is bíró Battle Royale műfaj gyökerei is az ArmA-sorozathoz köthetők, már jó pár éve jelen van, sőt legismertebb közreműködője, Brian Greene még licencelte is a viharos sorsot bejáró H1Z1 csapatának, hogy azután King of the Kill néven próbáljanak belőle esportot csinálni. Green maga azóta persze a saját pecsenyéjét sütögeti, méghozzá 2017 egyik legjobb játékával, a Battlegroundsszal (2017/05-ös Guru), melynek döbbenetes sikerét látva mások is akarnak a tortából. Ezúttal pedig nem kisebb kiadó, mint a Microsoft Studios kér egy szeletet, helyét pedig a pénztárcája kinyitásával próbálja meg elérni.

FRISS VÉR

Hiszen az E3 nagyszínpadára is feltolt The Darwin Project már azelőtt debütált, hogy Redmondban felfigyeltek volna rá. Fejlesztése tavaly kezdődött, publikus bemutatására pedig az év első negyedévében megrendezett PAX-on került sor, akkor még, mint független, indie cím. És bár ez azóta változott – hiszen a Microsoft Studios kiadóként és mecénásként hivatalosan is beállt mögé –, a játék maga pontosan olyan, mint az első randi alkalmával: trendi és bizonyos szempontból újító.

Világa egy olyan disztópikus, posztapokaliptikus rémálom, ahol a vészesen közelgő jégkorszakra az emberiség a rá jellemző módon készül: egy valóságshow indításával. Hét szerencsétlennek Észak-Kanada rideg hegyvidékén kell harcolnia a túlélésért, egy félig tudományos, félig a szórakoztatásról szóló kísérletben, amit nemes egyszerűséggel úgy hívnak, hogy „a Darwin-projekt". A vállalkozó szellemű résztvevőknek igazából megszámlálhatatlanul sok ellenfelük van, hiszen a hidegen, az időjáráson túl nem csupán a játékosok, de maguk a nézők is el akarják őket tenni láb alól. Az egyetlen cél a túlélés, méghozzá a lehető leghosszabb ideig.

HAVAS JEGES

A Darwin Project ennek ellenére nem egy szimpla túlélőjáték, sokkal inkább egy aszimmetrikus akció-kaland – van benne egy kis hagyományos túlélés és egy hatalmas adag Battle Royale is. Ebből a közelmúltban nagyon sokat kaptunk, a H1Z1: King of the Kill, a The Culling és persze az Ark: Survival of the Fittest is mind valami hasonlóval próbálkozott. Miben más akkor ez? Kezdésnek ugye a helyszínben – a havas-jeges táj nem túl gyakori szereplője a műfajnak, ráadásul itt a játéktér sem nevezhető hagyományosnak. Több zónára – a prealfában egész pontosan hétre – oszlik, melyekből egyszerre mindig csak egy adott mennyiség aktív, a többit áthatolhatatlan energiaháló fedi. Azt, hogy éppen a térkép melyik része használható, nem csupán az idő befolyásolja, de a rendező is, aki jelen esetben maga a néző is lehet a Microsoft új streamplatformja, a Mixer révén, ahol kezdeményezhető a zónák átrendezése, a játékosok pozíciójának ideiglenes felfedése, vagy akár egy embervadászat is, melynek során minden résztvevő egy szerencsétlen célpontot kell, hogy eltegyen láb alól.

Kiadó: Microsoft Studios
Fejlesztő: Scavengers Studio
Megjelenés: 2017

Ha egy üzlet beindul... akkor mindenki hasítani akar egy szeletet, a Battle Royale elnevezésű műfaj pedig egyre sikeresebb.

A tényleges csatába való beleszólás, mint ötlet ugyan nem új – a Twitchen már évek óta kísérletezgetnek hasonlókkal a pluginek formájában –, de kétségkívül nem nagyon szerepelt még élesben egyetlen játékban sem, és ez az, ami a Darwin Project sikerének alapját jelentheti. Hiszen maga a játék eddig ennél több egyediséget nem tud felmutatni – a különféle képességekkel rendelkező karakterek mellé kapunk kraftolást, közel- és távolsági harcot, és egy látványosan esportközpontú felépítést, ami elsősorban nem kreativitást sugall, hanem céltudatos sikerépítést. Azt már csak az idő fogja megmutatni (na meg maguk a játékosok is lényegesek ebben a kérdésben), hogy mindez a gyakorlatban is beválik-e, és a Darwin Projectnek lesz-e helye az egyre telítettebb piacon.

Erősebb játékos ba...Itával vágja kupán gyengébb társát, így jelezve finoman és nőiesen mindent elsöprő dominanciáját. Éljen a pacifizmus!

PC, PS4, XONE

E3 2017

SZÖRNYEKTŐL HEMZSEGŐ VILÁG

MONSTER HUNTER: WORLD

[ÍRTA SIKLARA] Mindig izgalmas, amikor egy tizenhárom éves sorozat új része akkorát mer változtatni a korábban jól bevált és alig módosított formulán, mint a Monster Hunter: World, amely egy szép új világgal és globális szerverekkel kívánja kibővíteni játékosbázisát.

Mérföldkőhöz ért a Monster Hunter-széria: a PS2-n indult, majd jó időre PSP-re és 3DS-re költözött akció-szerepjátékos sorozat visszatér nagykonzolokra, valamint most először ellátogat PC-re is. Mivel Japánban nemcsak a kézikonzolok sokkal népszerűbbek, de a lokális multi is, ráadásul a viszonylag lassú és merev játékmenet is a japán igényekhez lett igazítva, a hazájában népszerű Monster Hunter nyugatra sosem tört be igazán. A játék készítői szerint itt az ideje, hogy ez megváltozzon, ám váltig állítják, hogy az új játékosok bevonása nem fogja a régi rajongók cserbenhagyását és az élmény felhígulását eredményezni, mert minden újítása ellenére az új epizód is ízig-vérig Monster Hunter marad.

ÉLŐ, LÉLEGZŐ VILÁG

Mindegyik résznek van egy fő koncepciója, és ez alól a világát központba állító Monster Hunter: World sem kivétel. Az erősebb hardver nemcsak az eddigieknél két és félszer nagyobb, töltési zónáktól mentes és hihető ökoszisztémával rendelkező helyszín létrehozását teszi lehetővé, de a fejlettebb mesterséges intelligencia a benne élő szörnyek viselkedését és egymáshoz viszonyulását is jóval életszerűbbé teszi. A csak új világként nevezett kontinenst benépesítő lények sikeres leterítésének ugyanúgy elengedhetetlen feltétele az egyes fajok viselkedésének megfigyelése, mint az őket összekötő tápláléklánc ismerete. Néhány szörny csak akkor mutatkozik, ha a területére csaljuk egy természetes ellenfelét, és a piszkos munka egy részét is elvégeztethetjük a kiszemelt zsákmányra támadó másik szörnnyel. A nyomolvasást ezúttal élénken világító rovarok könnyítik meg, ehhez azonban előbb nyomot kell fognunk, illetve lehet lopakodni is, ami a rajtaütés mellett a menekülést segíti. Környezetünk is fontos része a vadászatnak: bizonyos növények terméseit megehetjük, míg mások eltaposásával mérges gázfelhőt felszabadítva előnyünkre fordíthatjuk a terepen uralkodó állapotokat.

NINCS MEGÁLLÁS

A folyamatosabb játékmenetet, megújult irányítást és sok más változtatást a rendező Fudzsioka Kaname szerint a nyílt világ tette szükségessé, minden mást azonban érintetlenül hagytak. Továbbra is egy központi városból indulunk, de már nincsenek külön egyjátékos és multiplayer küldetések, hiszen egy jelzőfény fellövésével bármikor hívhatunk segítséget, ezután pedig akár négyfős co-opban is játszhatunk. A képességalapú fejlődés, gyűjtögetés, kraftolás, valamint eszközeink elejtett szörnyek tetemeiből kinyert nyersanyagokkal fejlesztése is marad, ám ha belefutnánk egy spéci eszközöket igénylő szörnybe, küldetés közben bármikor visszatérhetünk a táborba felszerelést cserélni. Karakterünk ezenkívül azt is megtanulta, hogy kell mozgás közben főzeteket inni, mivel már nem bújhat el egy szomszédos töltési zónába az őt üldöző vad elől, hogy ott mozdulatlanul kortyolgasson.

A tizennégy fegyverosztályt alaposan újragondolták, hogy ne lehessen rutinból harcolni, plusz kapunk két új eszközt, amelyek jól beépíthetőek a harci stratégiába. A köpönyeggel a színétől függően beolvadhatunk a környezetbe vagy lobogtatásával elcsalhatjuk az ellenfeleket, a Slingerből pedig nemcsak csáklyát lőhetünk ki, amivel felhúzhatjuk magunkat a magasabb helyekre vagy átlendülhetünk a szakadékok felett, hanem figyelemelterelésként köveket is kilőhetünk belőle.

URAM, MIT VÉTETTÜNK?

Japánban anime, manga és kártyajáték is készült a játéksorozatból, de úgy tűnik, mi is kapunk a „jóból": a tavalyi TGS során bejelentették, hogy egy, a Monster Hunter világába kerülő amerikairól szóló filmadaptáció készül, amit a Kaptár rendezője dirigál.

Kiadó: Capcom
Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2018

VILÁG VADÁSZAI EGYESÜLJETEK!

A Monster Hunter: World PS4-re és Xboxra világszerte ugyanakkor fog megjelenni, ezt pedig nem sokkal később a (dobpergés) PC-s megjelenés követi, ráadásul az európai, amerikai és japán szervereket egyesítő globális szervereken bárkivel összeállhatunk, hogy a világ valamennyi játékosa kezdettől fogva együtt vadászhasson (de természetesen lehet majd szűrni).

Úgy tűnik, a három éve fejlesztés alatt lévő Monster Hunter: World világa minden eddiginél jobban egyesíti a vadászat olyan fő aspektusait, mint a szörnyek alapos és állandó megfigyelése, valamint a megfelelő fegyver és terep megválasztása. Fejlesztői csupán annyit kérnek a régi rajongóktól, hogy bízzanak bennük, mert több mint tíz év után tudják, mit jelent a Monster Hunter, és mindent megtesznek azért, hogy a hozzáférhetőbb (de semmiképpen sem lebutított!) játékmenet ellenére is a sorozattól megszokott élményt kapják.

A szörnyekre vadászat nagyszerű élmény, pláne csapatosan, és ebből a mókából végre a PC-s közönség sem marad ki.

PC

E3 2017

CALRADIA VISSZAVÁR

MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD

[ÍRTA POZANDR] Hosszú évek után újrakezdődik a középkori háborúzás, hogy elmesélje a Carladiani Birodalom hanyatlását. A TaleWorlds Entertainment játékának fejlesztése a végéhez közeledik, hogy kielégítse a realisztikus RPG-kre fogékony játékosokat.

A 2008-ban boltokba került Mount & Blade igazi garázsprojektként indult. A fejlesztést egy török házaspár, Armagan Yavuz és Ipek Yavuz kezdte el, hogy hosszú évek munkájával, és néhány emberrel kiegészülve elkészítsék A középkori háborús programot. A Kickstarter, Indiegogo és Fig még sehol nem volt, így, hogy finanszírozni tudják a fejlesztést, interneten kezdték el árulni a játék bétájának e-másolatait. Az elkészült produkció aztán nem lett tökéletes: a grafika már a megjelenésekor elavult volt, a játéknak nem volt története és oktatómódja, a multiplayer hiánya is fájó pontnak bizonyult, a kezelőfelület pedig olyan lett, mint egy rémálom. Mindezek ellenére, akik kipróbálták a Mount & Blade-et, és túljutottak a kezdeti nehézségeken, remek élménnyel gazdagodhattak, hiszen a csúf külső egy viszonylag szép, tartalmas belsőt rejtett: ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a program steames játékadatlapján megtekinthető több ezer nagyon pozitív értékelés. A 2010-ben, a Paradox Interactive gondozásában megjelent kvázi folytatás (valójában önállóan futtatható kiegészítő), a Mount & Blade: Warband már nagyrészt kijavította az eredeti játék megannyi hibáját, és tovább emelte a korábban megismert játékélményt. Most, hét teljes esztendővel később, lassan megjelenik a Mount & Blade 2: Bannerlord, ami immár önálló kiadásként, a Paradox segítsége nélkül fog a játékosokhoz kerülni, hogy ismét megtapasztalhassák a középkori élet mindennapjainak néha szép, néha pedig kimondottan pokoli valóságát...

HANYATLÓ HATALOM

A 2012-ben bejelentett játék a valós történelemből táplálkozik. A Carladiani Birodalom (a Római Birodalom megfelelője) közel sem olyan egységes, mint egykoron volt. Az uralkodó halott, örököse nincs, a valaha erős impérium több részre szakadt. Idegen népek törnek be területére, az erdőkben és a földeken banditák garázdálkodnak, a nép élete pedig nehezebb, mint valaha. Ez a Mount & Blade 2: Bannerlord alapszituációja: a több tucat fejlesztő által készített játék nemcsak megtartja azokat a tulajdonságokat, amikért már az előzményeket is szerettük, de az alkotók gondoskodtak arról, hogy újdonságok tömkelege is helyet kapjon a programban. Ami a legfontosabb, hogy ezúttal lesznek megoldandó küldetések, amelyek a történet alakulását is befolyásolják. Tennivaló pedig, ha minden igaz, bőven akad, ugyanis a hatalmas térképen több mint 120, kisebb-nagyobb, különböző jellemzőkkel rendelkező település lesz megtalálható. A három részre szakadt szuverén melletti frakciók (a nehézlovas vlandiaiak, a kereskedő-kalandozó, ugyanakkor harcokban is jeleskedő sturgianok, az erdőjáró, nyilas battanianok, a szintén íjász, de lovon közlekedő khuzaitok és a lovas-lándzsás aseraiak) valószínűleg a Warbandben megismert királyságok, hatalmasságok ősei, és mint ilyenek, felismerhetők lesznek. Persze egy dolog a Mount & Blade világában is biztos: az uralomért folytatott harc örök, csakúgy, mint a George R.R. Martin által írt Jég és Tűz dala regényciklusban.

Kiadó: TaleWorlds Entertainment
Fejlesztő: TaleWorlds Entertainment
Megjelenés: Nincs információ

Azt azonban mindenki tudja, hogy egy lovag életét sem csak a küzdelem tette ki, így két háború között lehetőség lesz felfedezni az eltérő kulturális háttérrel rendelkező városokat, ahol az emberek nem csak üres díszletként lesznek jelen, hanem élő-lélegző parasztokként, polgárként, kereskedőként, vagy éppen nemesként. Teszik a mindennapi dolgukat, a kocsmában italokat mérnek, az utcákon ételt vagy más dolgokat árulnak, a mesteremberek pedig a saját tevékenységüket végzik, amiből mi játékosok kizárólag profitálhatunk. Persze a kocsmákban nem csak enni és inni lehet, lehetőségünk lesz kipróbálni különböző táblajátékokat, szóval valóságosnak ható környezetben tehetjük meg azokat a dolgokat, amikkel az évszázadokkal ezelőtt élt emberek maguk is foglalkoztak. Mindezt váltakozó nappali-éjszakai ciklusok mellett, amik az élethűséget is tovább erősítik. A városokból kilépve pedig a vad vagy éppen kevésbé vad vidék várja hős

Ezzel a csatával is megvónánk, véres pengéinket vízben, torkunkat pediglen borban fürösszük, közben pedig leljünk asszonyt is a hálásra!

A diplomácia rendkívül fontos dolog, így a képen látható marcona alakok is a fegyverek rábeszélő erejét alkalmazzák. Biztosan nem szállsz velük vitába.

katonánkat, hogy dicsőséget szerezzen akár saját magának, akár annak a frakciónak, amihez kalandjai során csatlakozott.

KARD KI KARD!

Igen, a Mount & Blade-sorozat ugyanis elsősorban a harcokról, a katonai stratégiáról, és a várostromokról szól, és a fejlesztők elmondása alapján ezen a téren fejlesztettek a legnagyobb mértékben. Az eddig kiadott videók alapján ezek sokkal látványosabbak lesznek az előző részekben látottakhoz képest, hála a saját fejlesztésű grafikus motornak. Utóbbi optimalizációjának köszönhetően a több száz fős csaták egy high-end és egy low-end PC-n is remekül fognak futni. A csapatmenedzsment sokkal jobb lett, egy képernyőn lehet mindent elintézni, ráadásul harc közben az irányított egységeket egyenként lehet majd utasítani, például összezárásra vagy előrenyomulásra. Ugyanakkor a számítógép által irányított katonai vezetők is képesek lesznek katonai összefüggésekben gondolkodni, ezt pedig élő stratégák taktikáját elemezve programozták le a TaleWorlds szakijai. Nagyon sokak által igényelt játékelem volt a pajzzsal történő lökés is, ezt szintén beépítették a játékba, ahogy az irányított blokkolást is.

Csapatmenedzsment és némi taktika. A folytatás nem szimpla öldöklés, hiszen részben stratégiai érzékünket is próbára teszi.

Egy rosszul bekapott dárda vagy nyíl nem fog feltétlenül azonnali halált jelenteni, de egy-egy találat után könnyebben összetörhet a pajzs. Persze nem csak harccal lehet megoldani egy-egy konfliktusos helyzetet, a diplomáciának is fontos szerep jut. Erre a fejlesztők konkrét példát is mondtak: el lehet csábítani a szomszédos területek uralkodóinak hűbéreseit, hogy minket szolgáljanak, de ugyanezt az ellenfelek is megtehetik. Így mindig lehet számítani valamilyen meglepetésre, a kihívás kellőképpen nagy lesz, amit a régi játékosok értékelni fognak. Azonban az újaknak sem kell félniük, hiszen a kezelőfelületet teljesen újratervezték, azt sokkal egyszerűbb használni: ez az előző részek egyik neuralgikus pontja volt. Yavuz tanult a kritikákból, így most már azon a véleményen van, hogy egy interfésznek nem szabad megfélemlítenie a használóját, az átalakított dizájnt pedig annak ellenére élmény lesz használni, hogy viszonylag sok információt jelenít meg.

JÖTTEM, LÁTTAM, GYŐZTEM

A Mount & Blade 2: Bannerlord az eddig megjelent információk alapján a sorozat legjobb részévé válhat. Látszik, hogy a TaleWorlds csapata mindent megtesz azért, hogy egy AAA kategóriás játékot adjon ki, és az eddigiek alapján ezt a célt el is fogja érni. Hiszen mit akarhat egy történelmet szerető játékos? Valós helyzeteket, élethű harcokat, kemény ostromokat, ezeket pedig a Bannerlord meg fogja adni a keményvonalas rajongóknak. Persze lesznek olyan funkciók is, amik végül nem készülnek el, ezek közé tartozik a 2015-ben még pletykált kooperatív kampány. Hogy miért? Egyszerűen technikai akadályai vannak. A TaleWorlds a fejlesztés utolsó szakaszába szeretné a játékosokat is bevonni, de hogy ennek melyik formáját (egy béta, esetleg Early Access megjelenés) választják, még nincs eldöntve. Egy valami azonban biztos: egy olyan játékot akarnak átadni, ami nemcsak kiegészítőknek és modoknak lehet az alapja, de akár jövőbeli projekteknek is.

Hogy a Mount & Blade 2: Bannerlord mikor jelenik meg, azt egyelőre nem lehet tudni, de a rajongók már epedve várják, hogy újra Calradia földjére léphessenek. Most én is megyek, van egy kardom, ami csak arra vár, hogy megsuhintsam párszor, elképzelve, ahogy belevágom egy banditába, az ártatlanokat védve!

HÁBORÚK, MINT A FEJLŐDÉS MOZGATÓRUGÓI

A Mount & Blade-ben is feltűnő orstromgépek nem a középkor szülöttei. Már az ókori Görögországban, Rodosz ostromakor, Krisztus előtt 305-ben is használtak egy helepolisznak elnevezett szerkezetet, amit Démétriosz Poliorkétész terveztetett meg. Korát megelőző harci gép ez: 40 méter magas, nyolc keréken mozgott, forgatható volt, és ha a források hitelesek, több ezer ember kellett a működtetéséhez. A belsejébe 18 katapult került, a szerkezet összsúlya pedig elérte a 160 tonnát. Bár elsőre a helepolisz hatalmas lyukat ütött a városfalba, a rodosziak leleményessége miatt Démétriosz mégis elvesztette a csatát, a sziget lakói pedig az ostromgép maradványaiból felépítették a Rodoszi Kolosszust.

PC, PS4, XONE

DANTE VS AMERIKA KAPITÁNY

MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

[ÍRTA BÖJTI] Hat éve csaptak össze utoljára a különböző világok legnagyobb hősei, az eltelt idő pedig hiányuknak köszönhetően igen ínségesnek bizonyult. Azonban idén ősszel visszatér a nagy csapat, mancsunkat pedig már csak azért is összecsaphatjuk, mert végre az is kiderül, miért ugrottak egymásnak.

Kiadó: Capcom
Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2017.09.19.

Nem mondom, 2017-ben elég jó dolguk van mindazoknak, akik kedvelik a verekedős játékokat (személy szerint legalábbis kifejezetten örülök az idei felhozatalnak). Elvégre nemrégiben (2017/06-os Guru) még az Injustice 2 szuperhőseinek és gaztevőinek összecsapásán ámuldozhattunk, aztán meg a Namco régi slágersorozata, a Tekken is visszatért (részletek a 80. oldalon). Ha pedig mindez nem lenne elég, szeptemberben már érkezik is a következő versenyző, a Capcom egyik legkedveltebb szériájának képében, ami nem más, mint a Marvel vs. Capcom.

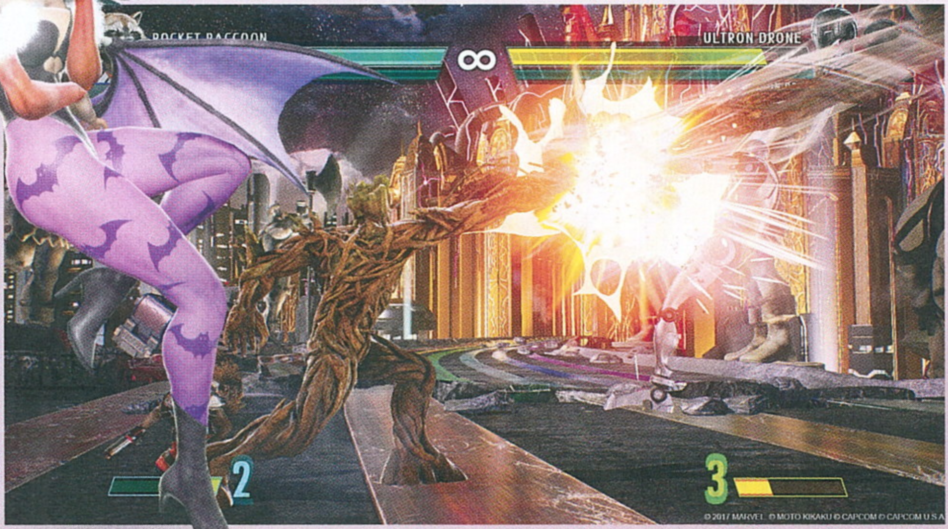
Mind a Marvel, mind a Capcom rendelkezik remek hősökkel, akiknek összecsapására a rajongók bármikor és bármennyit képesek lennének befizetni.

Bár az első epizód, a Clash of Super Heroes 1998-ban jelent meg, a sorozat gyökerei a '96-os X-Men vs. Street Fighterben, illetve a '97-es Marvel Super Heroes vs. Street Fighterben keresendők. Ahogy pedig azt sejteni lehet, az új epizóddal utoljára 2011-ben jelentkező franchise a Marvel szuperhőseit engedi össze egy jó kis ramazúri erejéig a Capcom legismertebb arcaival, ami azt jelenti, hogy simán elképzelhető egy Albert Wesker (Resident Evil) versus Dante (Devil May Cry) vagy egy Pókember versus Mega Man összecsapás.

Mindez pedig iszonyat szórakoztató. Nem árulok el azzal sem nagy titkot, ha azt mondom, hogy az eddigi részek a hipergyors és hasonlóan látványos bunyókról voltak híresek, amiknek során egy-egy nagyobb extra támadás simán epilepsziás rohamot válthatott ki a villámgyors, villódzó fényekkel és színekkel teli grafikai körítéssel, ami rajzfilmes, képregényes hangulatot árasztott. Az E3-as bemutató és az időközben bárki számára elérhetővé vált demó alapján pedig mindez megmaradt, sőt végre az is kiderül, miért esik egymásnak apraja és nagyja, avagy mitől tör ki a virtuális háború a programsorok és képregényes panelek univerzumában.

ULTRON KORA (ÉS FRIGYE)

Nos, nagyon úgy tűnik, hogy Ultron nemcsak a hollywoodi Bosszúállóknak húzogatta meg rendesen a bajszát, hanem a videojátékos alteregóknak is jól betett, ebben pedig nagy segítségére lett Mega Man legfőbb ellenfele, Sigma. A két gonosztevő frigyre lépett, a világok összeértek, a megmaradt hősök és amazonok pedig, ha nem akarnak megbolondított rabszolgaként sínylődni a kibergonoszok karmai között, hát, ki kell állniuk magukért, ami azt jelenti, hogy a játékosok segítségével el kell kenniük Ultron-Sigma gépolajtól csillogó száját. Dolgukat a demó alapján Ultron gépserege nehezíti, az adok-kapokba pedig Asgard meghekkelt vikingjei is beszállnak a robotok oldalán, és egyben ez jelenti a sztorimód jelenleg érezhető egyetlen komolyabb negatívumát, mivel az egyforma közellenfeleket felvonultató néhány meccs a karakterek hasonlósága miatt elég monotonná válik.



LESZ MÉG ITT MÁS IS

Persze nem eszik olyan forrón a Mását, elvégre a demó csak egy apró kis ízelítő a szeptemberben debütáló teljes játékhoz, és mint olyan, kiválóan teljesít. A bunyó egy kicsit talán lassabb a megszokottnál (maguk a csapások gyors kombókba illeszthetők, a speciális támadások, varázslatok pedig még inkább feldobják az összképet – ezzel szemben valamivel lassabban lehet odaérni az aktuális opponens mellé), ellenben nem kevésbé élvezetes. Egy-egy karakter mintha az elvonóról jött volna ki (nyúzottak na, úgy tűnik, az elmúlt hat évet a rehabon töltötték), de amúgy nagyon szép, képregényes-rajzfilmes körítést kapott a játék, ami még mindig jól áll neki. A történetes kampányon (ami nemcsak pár állókép összefűzése, hanem tényleg egy masszív sztorit mutat be) túl lesz multiplayer, Arcade és Mission mód (utóbbi vélhetőleg extra nehéz feladatokkal), így elég nehéz lesz megunni a két fő versus kétfős összecsapásokat. Főleg, hogy a rendelkezésre álló társat bármikor be lehet hívni, sőt együttesen is összetehetik, amijük van – mármint a speckóikat.

Karakterből bőven kapnak a vásárlók (Mega Man, Arthur, Spencer, Zero, Dante, Thanos, Doctor Strange, Ultron, Hulk, Thor például már most is biztos további hét szereplő társaságában), avagy az ötven euróért elvileg mindenkinek jut majd tartalomból. A kiadó remélhetőleg mindezt nem teszi tönkre mikrotranzakciókkal, az azonban biztos, hogy ha a jövőben érkező további hat karaktert is akarja valaki, további harminc eurót kell hozzácsapnia a vételárhoz.

© 2017 MARVEL © MOTO KIKAKU © CAPCOM © CAPCOM U.S.A.

A NYÚLON TÚL

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

[IRTA MCMACKO] A Mario-univerzumban nincs lehetetlen – ezt pedig Nintendóék is tudják. A Sonicot szerepeltető mellékágak után egy komolyabb crossoverben találkozhatunk majd a Csiperke Királyság lakóival, akik éppen egy zajos Rabbid-inváziót próbálnak átvészelni.

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft Paris/Milan
Megjelenés: 2017.08.29.

Valószínűleg az idei év legfelszabadultabb, legemberibb E3 prezentációját a Ubisoft rendezte. És valóban! Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a pillanat, amikor a cég főgóréja, Yves Guillemot mellett megjelent a videojátékok ősapukája, Mijamoto Sigeru is! Mario teremtője és Guillemot bácsi párosa némi színészkedés kíséretében megidézte az E3 hőskorát, amikor még a legnagyobb fejlesztők is kendőzetlenül mertek ökörködni a színpadon. Majd Mijamoto megemlítette angol nyelvű felvezetésében a Mario + Rabbids kreatív vezetőjét, Davide Soliant. A francia úr pedig könnyektől meghatódva vette tudomásul, hogy a videojátékok legnagyobb földi helytartója az ő munkáját kiemelve dicséri a projektet... Nos, ebben a pillanatban sokan meghatódtunk. Ezekért a pillanatokért imádjuk, imádtuk mindig is az E3-at! A Mario + Rabbids Kingdom Battle pedig nemcsak a csodálatra méltó fejlesztőguruk örömjátékának, hanem a Switch kínálat egyik legérdekesebb darabjának is tekinthető.

MÁR MEGINT A NYULAK!

Őrült alapötlethez nem kevésbé őrült alapsztori dukál. Mario épp a kedvenc hercegnőjéhez tart a szokásos kastély-randira (Vajh, miért is jár ilyen sokat Peachhez az öreg vízvezeték-szerelő? Válaszokat követelünk!!!), amikor egy óriási teleport kapu jelenik meg az égen, a Csiperke Királyságot pedig elárasztják a minden lében kanál módjára randalírozó rabbid nyulak. A helyzet hamar fokozódik, ugyanis a rabbidek nagyobb része nem csak szeleburdiságával, hanem agresszív viselkedésével és a birodalom hírhedt faunájának utánzásával bomlasztja az egykor szebb napokat látott vidéket. Ehhez azonban Mariónak és a hozzá verődött hős rabbid csapatnak is lesz egy-két keresetlen szava!

Mint látható, az alapfelállás kellően tébolyodott ahhoz, hogy akár egy jópofa platformer is kikerekedhessen a dologból. Mijamoto mester azonban külön kérte a francia brigádot, hogy ne a klasszikus „máriós" elemekre helyezzék a hangsúlyt, hanem valami teljesen új rendszert agyaljanak ki. Így született a körökre osztott harcok szisztémája, amely a Kingdom Battle lényegét teszi ki. A négyzetrácsos csatatereken Marióék közelharci és távolsági fegyverek, valamint hasonlóan felosztott támadások sokaságát indíthatják a meggajdult rabbidek ellen – de persze kellő hangsúly lesz a látványos speckókon és a kooperatív támadásokon is. A terepen lévő kiemelkedő cellák rombolható fedezéket is nyújthatnak, a karakterek speciális képességei és statisztikái pedig a harcmodort határozzák majd meg. Mario például közép- és közelharcoknál brillírozik, Yoshi pedig távolsági robbantós specialista. A segítő rabbidek felveszik Mario cimboráinak a jelmezét és stílusát, ezzel pedig szintén színesedik a stratégiai lehetőségek tárháza. Az imposztor, ám bátor szívű nyulak a klasszikus taktikai RPG-k sablonos karaktertulajdonságait forgatják fel, amolyan rabbides módon.

SAMUS AZ?

A rajongók örömtáncot járhattak, az E3 során ugyanis a régóta hanyagolt Metroid-sorozat új epizódját is bejelentették. A Prime-trilógiát folytató negyedik részről egyelőre semmi infó nincs azon felül, hogy készül.

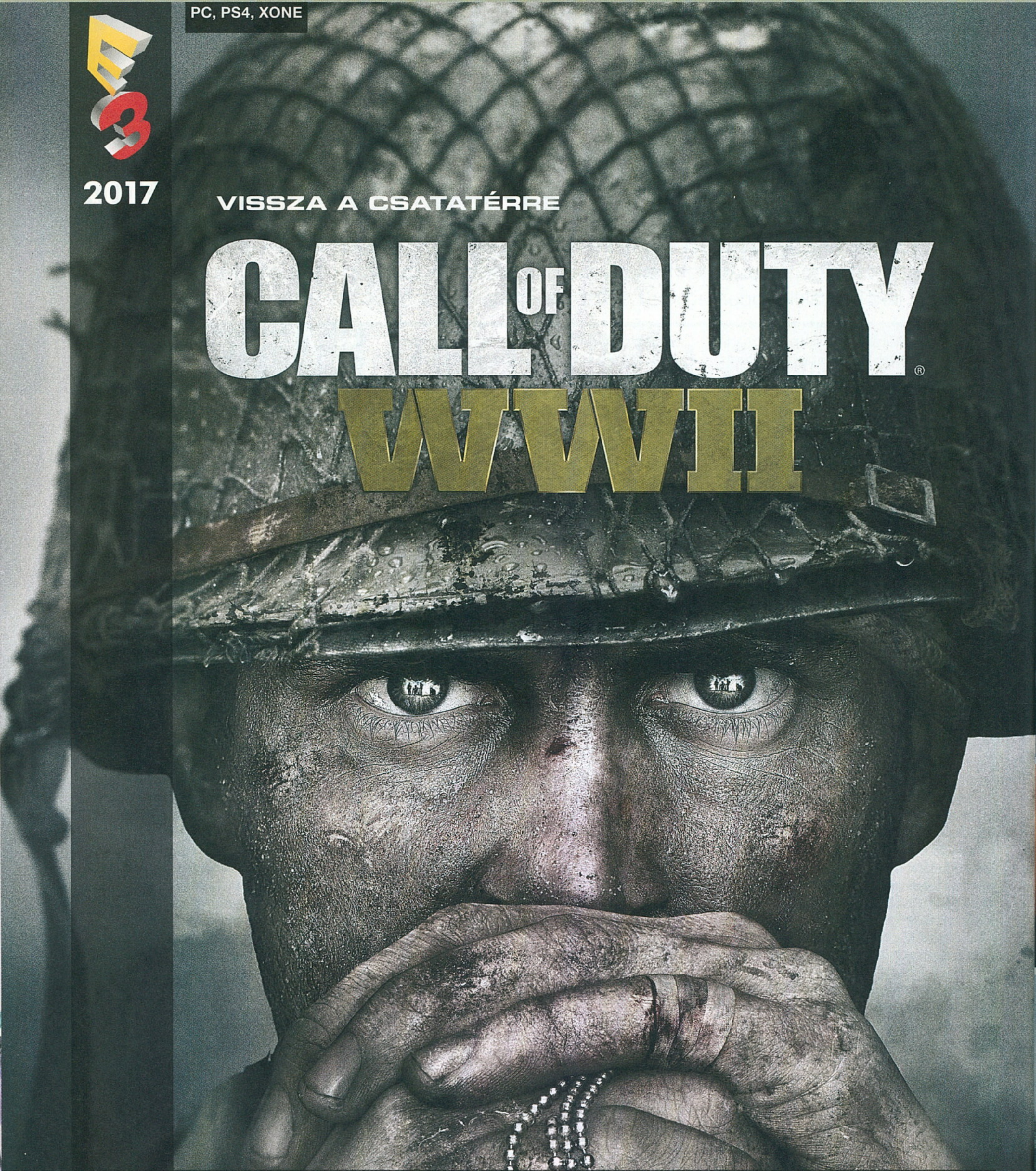
A program már most nagyon jól fest. Éltünk a gyanúperrel, hogy a Wii U esetében sokszor bevetett motor áll most is a technika hátterében, de aztán kiderült, hogy a Snowdrop kerül speciális bevetésre a Switch hardverén. A grafika első osztályú technikai és művészeti megoldásai mellett ott lesznek a klasszikus nyulas brand debil elemei is. Peach Rabbid szelfiket lő magáról (természetesen filterek nélkül); Mario Rabbid a bajszát igazgatja – mindezt olyan animációval, amely a legjobb rajzfilmes hagyományokat juttatja az ember eszébe. Hiába, ebben a franciák mindig is jók voltak.

A játékmenetről tudnunk kell, hogy körülbelül 35%-ban a felderítésről, titkos helyek utáni kutakodásról fog szólni, a maradék 65%-ot pedig a harcnak dedikálták. Minden hős más-más lehetőségeket kínál, és a Marióék kezében újszerűnek tűnő mordályok is fejleszthetőek, gyűjthetőek lesznek. Az ellenfeleket hét csoportra osztották fel a készítők, ezek variációit pedig pályaközti és pályavégi főnökök fogják tovább színesíteni. Elvileg multiplayerrel is készülnek a franciák, de erről bővebbet valószínűleg csak a nyár során tudhatunk meg. Már csak reménykedem, hogy wilson atyánk nem csapja le előlem a tesztelés jogát. Ebből a nyúlbuliból ugyanis kár volna kimaradnom!

Színes, változatos, vicces, aranyos, debil, és nagyon is szerethető. Aki csípi a Nintendo és a Rabbids stílusát, ezúttal sem csalódik.

PC, PS4, XONE

E3 2017



VISSZA A CSATATÉRRE

CALL OF DUTY WWII

[ÍRTA CHOCHO] A világ legnagyobb FPS-szériája visszatér a gyökerekhez: a második világháború poklát soha nem látott minőségben felelevenítő Call of Duty: WWII roppantmód felelősségteljes vállalkozás, hisz a sorozat első szárnypróbálgatásai óta nemcsak a shooterek jellemzői változtak, de a háborús játékokkal szemben állított elvárások is. Ma már nem elég a túltolt erőszak: komoly, megható dráma kell, ami tiszteletben tartja az elesettek emlékét.

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Sledgehammer Games
Megjelenés: 2017.11.03.

Kezdjük a cikket azzal, hogy tisztázzuk: a Call of Duty: WWII nem a tavaly kiadott Infinite Warfare viszonylag gyenge szereplése miatt született. A játékon a Sledgehammer Games csapata immár több mint három esztendeje dolgozik, a munkát még a szintén általuk készített Advanced Warfare kiadása előtt kezdték. Az, hogy idén megjelenik, és ez az Activision elsőszámú 2017-es projektje, persze betudható a 2016-os sci-fi iteráció „bukásának" (az idézőjel fontos: így is nagyon sokat eladtak belőle, épp csak a növekedési tendencia fordult visszájára). Ugyanakkor, ha ez a helyzet, akkor sem szabad elvitatni a Sledgehammer azon érdemét, miszerint a stúdió idejekorán felismerte egy második világháborús FPS ideális voltát. Persze senki sem állítja, hogy a srácok felfedezték a spanyolviaszt, hiszen cirka 15 éve boldog-boldogtalan második világháborús lövöldét fejlesztett. Akkortájt viszont más szelek fújtak, a piac besokallt a sok egymásra hajazó FPS-től, jött egy hosszabb szünet, ami új trendeket, az eltelt évtized pedig olyan megoldásokat és igényeket hozott, amelyek nemcsak friss kihívások elé állítják egy ilyen játék fejlesztőit, de a világháborús FPS tematikáját is újraírják.

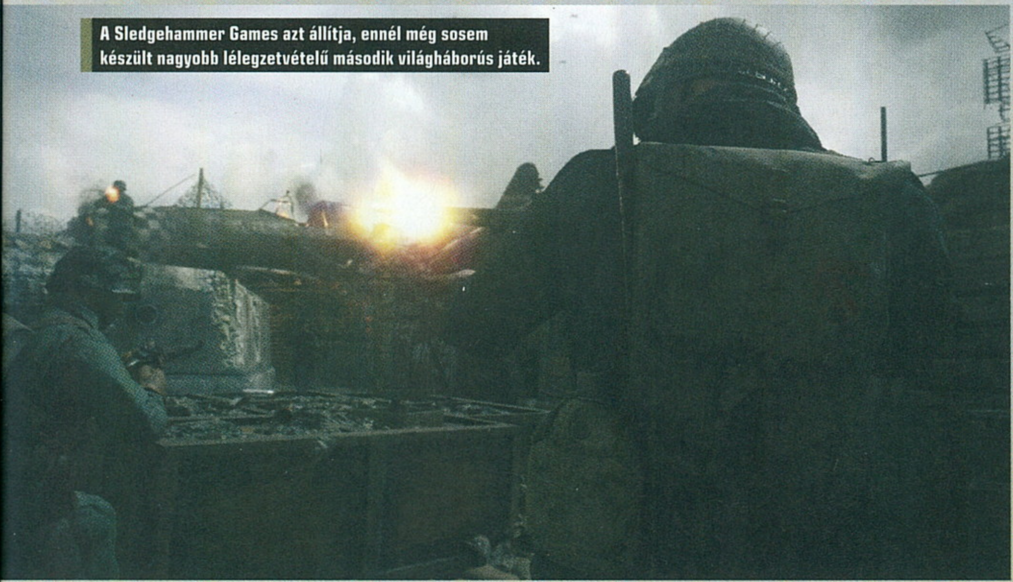
Amikor az EA bejelentette a Battlefield 1-et, sokan kérdőre vonták a kiadót, hogy mennyire tartja tiszteletben a pont egy évszázada elhunyt háborús hősök emlékét. Sem a cég, sem a fejlesztő DICE nem számított erre, hiszen korábban a kutyát sem érdekelte, hány virtuális nácit vagy komcsit lőnek halomra a játékosok.

Az utóbbi évek világpolitikai és társadalmi folyamatai azonban olyan irányba tolták a közízlést, hogy egy valós konfliktus kétdimenziós ábrázolásmódja már nem állja meg a helyét. Reális, tiszteletteljes adaptációban kell gondolkodni, ehhez pedig nagyszabású írói gárdára és szakértők segítségére van szükség. A Sledgehammer fejesei ennek megfelelően tervezték meg az egyjátékos kampányt, amit ráadásul olyan szinten elkülönítettek a multiplayertől, mintha két teljesen különböző játékon dolgoznának egyszerre – a narratívával foglalkozó alosztály létszámát ennek megfelelően megháromszorozták.

A kampányban lesznek önkényuralmi jelképek (igen, horogkereszt is), de a multiból ezeket száműzik, az nem lesz korhű.

REALIZMUS MINDENEK FELETT

A történet a Cobra hadműveletel indít: 1944 júliusában a szövetséges erők megrohamozták Franciaországot, hogy felszabadíthassák a német megszállás alól, utat nyitva így Németország nyugati határai felé – mi, játékosok a D-napon csatlakozunk be, méghozzá a partraszálló egység első hullámaként. A történet főszereplője egy teljesen átlagos amerikai katona, a szakaszparancsnoki rangot viselő, texasi születésű Ronald Daniels, akit a moziból ismerős Josh Duhamel alakít. Ronald, vagy ahogy a barátai hívják, Red igazi hazafi, aki a csillagos lobogónál már csak a bajtársait szereti jobban – az ő személyes utazásáról szól a WWII egyjátékos módja, amelyhez szokatlan forrásokból merített ihletet a Sledgehammer. Red beceneve például a stúdió társalapítója, Glen Schofield édesapjáé volt, aki nagyon sokat mesélt Glen nagyapjának háborús hőstetteiről. Ezek egy része a játékban is feldolgozásra kerül, azonban az idősebb Schofield már nem láthatja az eredményt, mert időközben sajnos elhunyt – Glen az iránta táplált



A Sledgehammer Games azt állítja, ennél még sosem készült nagyobb lélegzetvételű második világháborús játék.

NA ÉS A ZOMBIK?

A cikkben is szóba kerülnek a zombik, mint a Call of Duty elengedhetetlen gegjei. A WWII Nazi Zombies játékmódja azonban kicsit komolyabban veszi magát a korábbi felvonásokban látott ökörködésnél. Bár a humor itt is fellelhető lesz, a történet szerint az élőholtak ezúttal a németek beteges kísérleteinek eredményei. A nácik szerettek volna létrehozni egy olyan szuperkatonát, ami mindennel szemben ellenálló – kábé a 22. oldalon bemutatott Wolfenstein II Supersoldatára kell gondolni. Igen ám, de a tudósok elszúrtak valamit, az übermensch helyett agyevő élőhalottakat hozva létre, amelyek elárasztották a harcmezőket.

VÁRNAK A DIVÍZIÓK!

A Division – ahogy azt a cikkben is írtam – egy személyre szabási alrendszer, melynek célja, hogy minden egyes játékos saját karaktereket alakítson ki. Kezdetben összesen ötféle divízió, más szóval kaszt lesz elérhető, de ezeken belül számtalan variációt lehet összehozni – a lényeg, hogy tényleg a magunk képére formáljuk a virtuális bakánkat. Oldalt persze csak a legfontosabb jellemzőket sorolom fel, és a fegyverek típusára sem térek ki külön, mert erről olvashattok egy másik dobozban, a kasztok pedig a szövetséges és tengelyhatalmi oldalon is megegyeznek.

INFANTRY DIVISION

Ez a WWII mesterlövész osztálya, és mint ilyen, elsősorban a távolsági harcot preferálóknak készült. Alapfegyvere a mesterlövészpuska, a pisztoly és pár kézigránát, szóval, ha közelharcra kerül a sor, a bajonettás megrohamozás a legjobb védekezés. Az Infantry egység a fő fegyverére két, a másodlagosra egy kiegészítőt pakolhat, különleges képessége pedig, hogy ellenálló a robbanás okozta nyomássokkra, na meg a többieknél jobban bírja a futást.

EXPEDITIONARY DIVISION

Az Expeditionary divízió a közelharcot preferálja: szűk folyosókon vívott parázs tűzharcok várhatók a shotgunnal rohangáló osztály képviselőitől, akik nem mellesleg szintén jól bírják a nyomást, és a többiekhez képest kevésbé sebződnek. A Scorestreakek (különféle eredményfüggő jutalmak) ennél a divíziónál a legolcsóbbak, duplázható a Care Package-ek száma, valamint egyszerre két másodlagos fegyvert vihet magával, amikre 2-2 kiegészítőt pakolhat.

tiszteletből nevezte el utána a karaktert, akinek visszaemlékezései során még nehéz gyermekkorát is megismerhetjük.

De persze nemcsak Ronald becenevének eredete érdekes, hanem a kampány tónusa is, amelyet Michael Condrey stúdiófőnök és társalapító szerint többek között a playstationös Journey inspirált; egy játék, amelyben az út a lényeg és nem a cél. E filozófia szerint építették fel a pályák összes elemét, minden apró részletet továbbgondolva, hogy az összkép egy rejtett információkban gazdag élménycsomag legyen, ne pedig egyszerű akciójáték. A stúdió munkatársait egy elismert, a korral hosszú ideje foglalkozó történész, Marty Morgan segítette, aki nemcsak hogy roppant kritikus volt a srácok munkáját illetően, de el is utaztatta őket az európai hadszíntér összes fontos helyszínére. Rengeteg korabeli fényképet, felvételt és interjút tanulmányozott a csapat, csak Morgan kétezer háborús túlélővel beszélgetett a korabeli helyzetről – és persze az összes játékban szereplő fegyvert kipróbálták a fejlesztők, mert fontosnak találták azok élethű ábrázolásmódját.

FEGYVERTÁR

A Call of Duty: WWII tele lesz korhű fegyverekkel, amiket ki is próbáltak a készítők. Álljon itt egy felsorolás a már megerősített modellekről, valamint a multiban megszerezhető Scorestreakekről.

ELSŐDLEGES FEGYVEREK:
M1 Garand, BAR, STG 44, M1928, Grease Gun, MP-40, Lewis, MG15, M1903, Kar98k, Winchester 1897, Toggle Action

MÁSODLAGOS FEGYVEREK:
1911, Luger, M712, Bazooka, Panzerschreck, jégcsákány, ásó

FELSZERELÉS:
Mk 2, M18, N 69, N 74 ST, Tabun gázgránát, Schrapnellmine

SCORESTREAKEK:
szőnyegbombázás, lángszóró, vadászpilóta, zuhanóbombázó, mortár, tüzérség

A fejlesztők bejárták az európai hadszíntér összes fontos állomását, hogy a lehető legalaposabb képet alkothassák a francia harcokról.

Ennek szerencsére van is nyoma a programon: az éra klasszikus „szerszámai" (BAR, Kar98k, 1911, STG 44 – sorolhatnánk napestig az eddig megerősített összesen 20 típust) az E3-as demó tanúsága szerint pazar ballisztikával, remek animációkkal és – ami még fontosabb – hangokkal rendelkeznek. Ezek azonban csak a legnyilvánvalóbb (és mondhatni kötelező) külsőségek, ugye, a Sledgehammernél mélyebbre mentek a készítők.

„Képzeld el, hogy a kampány során berontasz egy félig leomlott házba; régen belepakoltunk volna egy bizonyos számú képet és bútort, meg tányérokat és kész. De többé nem ezt tesszük, hanem megkérdezzük, hogy oké, ki lakott itt? Mit csinált?" – magyarázta Schofield, rávilágítva, hogy milyen sok kutatómunka és kreatív energia jut akár a marginálisnak tűnő dolgokra is. Minden egyes szobának, épületnek, tereptárgynak saját történetet írtak a stúdiónál, amit ugyan nem feltétlenül fogunk megismerni a játék során, de érezni fogjuk, hogy valami más, mint volt, valami miatt az egész élmény személyesebb, valóságosabb az eddig tapasztaltaknál. És ha hihetünk a Sledgehammer roppant lelkes fejlesztőinek, ennél nagyobb szabású világháborús projekt még nem volt – maga Morgan a karrierje legnagyobb lehetőségének titulálta, hogy dolgozhat a játékon, pedig őt a National Geographic is rendszeresen alkalmazza, mint szakértőt.

„Attól félek, hogy a második világháború egy nap már csak babonaság lesz" – mondta Morgan. „A vele kapcsolatos emlékek gyorsan eltűnnek, csak az elmúlt héten meghalt három olyan veterán, akikkel interjúztam. És most elhozzuk ezt a témát egy halom olyan embernek, akiknek nem lehetnek róla emlékeik, nem találkoztak a dédapjukkal, aki még harcolt a fronton. Én két könyvet írtam a háborúról egy olyan világban, ahol az emberek egyre kevesebbet olvasnak. Mi fogja helyettesíteni ezeket a jövőben? Az olyan projektek, mint ez." Marty szerint tehát a Call of Duty: WWII felelőssége sokkal nagyobb, mint bármely

AIRBORNE DIVISION

A tipikus „run and gun" osztály SMG-vel, azaz kisméretű géppisztolylyal, sima pisztollyal, füstgránáttal – a divízió tagjai ejtőernyősök, akik csendben, gyorsan intézik el a fenyegető elemeket, ehhez pedig hangtompítójuk is van. Egyik képességüknek hála eltűnhetnek a térképről, tovább bírják a sprintelést, és a többieknél sebesebben ugranak át akadályokon. És ha ez még nem lenne elég, a Phantom skill eltünteti emberünket a légicsapások látóteréből, és a zuhanás sem fáj neki olyan nagyon.

MOUNTAIN DIVISION

Újabb mesterlövész-kaszt, ezt azonban olyanoknak találták ki, akik tényleg hosszas kempelésre készülnek, netán pont, hogy más mesterlövészekre vadásznak, távolról. A Mountain divízió tagjai a célzásrásegítést, a távoli névfelismerést, a külső tényezők (zaj, légzés) teljes kiszűrését kapják, de még a többieknél is többet látnak a térképből, és ha mozdulatlanok maradnak, a légicsapások sem veszik észre őket. Aknákat is telepíthetnek.

ARMORED DIVISION

Robbanószerek szerelmesei, halljátok szavam: az Armoredben nemcsak gránátokat cipelhettek, de egy géppuska mellé még egy bazooka is belefér a csomagba, csakúgy, mint a tankokra szerelhető robbanószer. A géppuskát le is telepíthetjük, hogy fedezékből adjunk le zárótüzet. Ha kiugrasztják a bokorból, az Armored akkor sem esik kétségbe: a nála lévő bármely fegyverek között szupergyorsan válthat, és több lőszer fér el nála, mint bármelyik kollégájánál.

rokon háborús lövöldéé volt; ezt a felelősséget szem előtt tartva fejlesztik a játékot. Az életszerűség része, hogy az írók elsöprik a háborús pátoszt, és minden egyes szereplő viselkedését annak múltja és társadalmi helyzete szerint alakítják ki, olyan szokatlan területekre merészkedve, mint a fronton harcoló fekete katonákkal szembeni előítéletek, a különböző szövetséges országok polgárai közti feszültségek, vagy épp a nőkkel szembeni, akkoriban természetesnek vett szexizmus.

A kampány során még a koncentrációs táborok és a holokauszt témaköre is érintésre kerül majd, legalábbis kaptunk erre vonatkozó utalásokat – nem könnyed témák, annyi szent, komoly tehetség és szakértelem kell a videojátékos implementálásukhoz, a csapat azonban kész úttörővé válni. Játékosként engem az érdekel a legjobban, hogy a főszereplő és osztaga hogyan fog reagálni ezekre a nem mindennapi helyzetekre; a bemutatókban már láttunk egy-egy elcsattanó pofont, feszültséget, drámát, szóval sejthető, hogy Red és bajtársai viszonya meg-meginog majd a folytonos sokktól. Ennek ellenére Michael orrvérzésig hangsúlyozta, hogy a katonák hősiessége központi téma lesz a WWII-ben, mint ahogy az is, hogy a rengeteg különbség ellenére hogyan kovácsolódnak össze olyan emberek, akik a „nagyobb jó" érdekében akár meghalni is hajlandók.

Rasszizmus, szexizmus, erőszak, káosz – csak pár olyan érzékeny téma, amiket érinteni fog a kampány forgatókönyve.

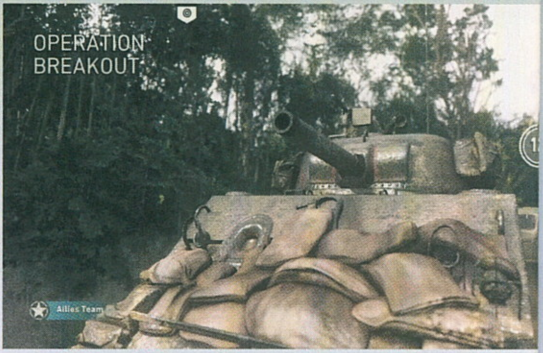
A VALÓSÁG ÉS AZ ÁRA

Az eddig ecsetelt realizmus és a Call of Duty persze sosem jártak kéz a kézben, így az új irányvonal miatt a sorozatból ismerős játékmenet is korlátok közé kényszerül. A kampányban kizárólag Redet irányítjuk majd, nem lesznek a sztorit befolyásoló döntéshelyzetek, a játék teljesen lineáris lesz. Condrey ennek ellenére azt állítja, más karakterek szemszögéből is kapunk majd képet a háborúról – ilyen lesz Rousseau, a francia ellenállás női vezetője, vagy épp egy kizárólag afroamerikaikból álló osztag, aminek tagjai még a hazájukban is hivatalos diszkrimináció áldozatai.

Az átvezető animációk és a forgatókönyv lényeges fejezetei tehát nagyon fontos szerepet játszanak a WWII-ben, ezek közé azonban a lövöldözést is be kell sűríteni, elvégre mégiscsak egy FPS-ről van szó – ezen a téren pedig minden marad a régiben, azaz szkriptelt akciójelenetek várhatók. Az E3-as zártkörű demóban egy 20 perces csatát láthatott a nagyközönség, amely a Call of Duty 2 legpergősebb pillanatait idézte. Az amerikaiak egy francia templomot rohamoztak meg, amit komoly német túlerő védett. A kültéri harcok még viszonylag életszerűek voltak, az épületben azonban hirtelen lángszórós egységekkel találták szemben magukat a jenkik – ezek amolyan minibossokként funkcionáltak, és igencsak „videojátékos" modorban zajlott a velük való küzdelem. Szóval realizmus ide-oda, lesz kire és mire lőni, de az üresjáratok és a gondolkodtató jelenetek végig uralni fogják a cirka 15 órás kampányt, ami Normandiától kezdve az ardenneki offenzíván keresztül a háború végéig követi majd a hősöket.

A szóló lövöldözést feldobja, hogy nem egyedül játszunk, Red ugyanis egy ötfős osztag parancsnoka, ennek tagjai pedig különféle segítségekkel

Osztagunk tagjainak parancsokat is oszthatunk majd, de ne feledjük: ők is emberek, érző lények, és megviseli őket a folyamatos veszély.



látják el. Lesz szanitéc, nehézgéppuskás, mesterlövész – aki látta a Ryan közlegény megmentését, el tudja képzelni a felállást. A csaták során közvetlen parancsokat is adhatunk embereinknek, a program nehézsége pedig beállításfüggő marad – a Sledgehammer célja, hogy a legnehezebb fokozat már-már teljesen valósághű legyen. Nagy változás a sorozatban továbbá, hogy a WWII búcsút int a regenerálódó életerőnek, helyét egészségügyi csomagok veszik át, mert Schofield szerint így sokkal jobban átjön a csaták veszélyes volta. Szó mi szó, mindez baromi jól hangzik, ha csak a fele igaz annak, amit a stúdió állít, akkor tényleg egy remekre szabott háborús dráma lesz a jussunk – és akkor a multiplayerről még nem beszéltünk.

128 V 128

A Sledgehammer osztott-szorzott, és arra jutott, hogy képtelenség mindenkit kielégíteni, főleg egy olyan sorozat új epizódjának esetében, amely az utóbbi pár részben teljesen a tudományos fantasztikum felé fordult. Az utóbbi 2-3 Call of Dutyban a játékosok össze-vissza rohangáltak és repkedtek a multiban, ráadásul megszokták, hogy teljesen testre szabhatják karakterüket – két olyan dolog ez, amelyek nem férnek bele a második világháborús miliőbe, vagy legalábbis nem maradéktalanul. A repkedést teljesen száműzték is a fejlesztők, a játékmenet sokkal jobban hasonlít a Call of Duty 4-re, mint bármelyik modernebb iterációra. A karakterek módosításának lehetőségét azonban meghagyták, sőt annyira kiterjesztették, hogy akár fekete női katonát is készíthetünk magunknak a német oldalon. És ez az a pont, ahol a kampánynál folyton emlegetett realizmus kirepül az ablakon; a Sledgehammernél inkább a többjátékos mód szórakoztató voltára fekszenek rá – a magam részéről nem bánom a dolgot, bár tény, hogy így sokkal látványosabb lesz a két komponens közti váltás, mint eddig bármikor. „A játékosok fele nő, és szeretnénk hangsúlyozni a változatosságot" – mondta Condrey. „A multiplayerben hozott döntéseid nem mindig lesznek történelemhűek, de azt szeretnénk, hogy mindenki reprezentálva legyen a játékban." Ezt segíti a Division nevű rendszer, amely tulajdonképpen egy kasztokra bontott karaktergeneráló menü. Itt tényleg bármilyen katonát feltalálhatunk, az öt különböző osztály (lásd keretes összeállítás!) pedig nemcsak hogy más-más képességekkel és jutalmakkal bír, de egymásról eltérően fejlődik is – azaz ha minden igaz, majdnem végtelen számú variáció áll a jelenlegi 30 millió CoD-játékos rendelkezésére, akik az MMO-khoz hasonlóan saját karaktereket készíthetnek maguknak.

LESZ BÉTATESZT IS!

Ahogy korunk összes nagy játékánál, a Call of Duty: WWII esetében is várható egy, a megjelenést jócskán megelőző bétateszt. A PlayStation 4-es játékosok augusztus 25-28-ig, az Xbox One-os és második körös PS4-esek pedig szeptember 1-4 között játszhatnak a programmal. A béta zárt, jelentkezni a hivatalos weboldalon lehet, PC-s tesztet pedig nem hirdetett meg a Sledgehammer Games.

Amíg a kampány a realizmus szellemében készül, addig a multiplayer elsősorban a felhőtlen szórakozásról fog szólni.

A Headquarters lesz a Call of Duty: WWII saját közösségi hubja, ahol a játékosok ismerkedhetnek és együtt indulhatnak el a küldetésekre.

Összesen 48-an küzdhetnek majd a különböző játékmódokban, ezek közül a szokásos lehetőségek (DM, TDM, CTF, Kill Confirmed stb.) mind visszatérnek, de lesznek újak is. A War Game-nek nevezett módban az egymást követő csatákat rövidke történetek kötik össze, a játékosoknak pedig a pályák egyéni módozatain kell végrehajtaniuk mindenféle feladatokat, amelyek a további csatákat is befolyásolni fogják. A „háború" alakulását egy világtérképen lehet figyelemmel kísérni, és mivel akár egy ügyesebb hadmozdulat is fordíthat a kockán, komoly csapatmunkát igényel a siker. „Mi az igazi Nagy Háború koncepcióját szerettük volna megragadni, eposzi méretű csatákkal" – magyarázta Michael, majd elmondta, hogy egy ideig a 128v128-as felállással is kísérleteztek; a játéktervezés elbírt volna ennyi emberrel, de a technológia sajnos nem, ezért kaptunk „csak" 48 fős összecsapásokat.

A játékos közösséget az úgynevezett Headquarters fogja össze; ez egy közösségi hub, távoli rokonságban a Destiny-játékok Towerjével.

A játékosok itt ismerkedhetnek, lobbikat hozhatnak létre, klánokat alapíthatnak, sőt akár saját logókat és textúrákat is tervezhetnek, amiket meg is oszthatnak egymással. A már említett Journey itt is letette a névjegyét, Condrey ugyanis az abban látható, érzelmes kooperációt szerette volna lemásolni, csak épp háborús környezetben. Ha jobban belegondolunk, a WWII olyan lesz, mint egy MMO: folyamatos közösségi jelenlét (Headquarters), fejleszthető karakterek (Division), világszintű konfliktusok (War Game) – a Sledgehammer nem viccelt, amikor minden idők legnagyobb Call of Dutyjaként emlegette a programot. És akkor a zombimódról még nem beszéltünk, pedig az is lesz, élőhalott nácikkal és humorral, pont, ahogy szeretjük.

A KATONA ZUBBONYA

A Call of Duty: WWII egészen döbbenetesen néz ki mozgásban, különösen a kampány során – nem hittük, hogy egy nap ezt írjuk majd egy CoD-ról. A Sledgehammer mindenesetre az Advanced Warfare technológiájára alapozva írta meg a program gyakorlatilag teljesen új motorját, ami a Kevin Spacey-t is életre hívó arcdigitalizáló rutin frissített változatát is megkapta, ráadásul immár teljesen in-engine kvalitásokkal. Ez azt jelenti, hogy az átvezetők a játék motorjával készülnek, a korábbi epizódok renderelt animációi nem köszönnek vissza. Ennek ellenére persze a közeli felvételeken látható fotorealisztikus modellek nem feltétlenül lesznek jelen az akció közben, a multi pedig sokkal visszafogottabb látvánnyal bír, minden bizonnyal azért, hogy egy közepes PC-n is stabil legyen az élvezetéhez szükséges 60 fps.

A multiplayer egyébként az E3-on szabadon kipróbálható volt, és pontosan úgy nézett ki, ahogy azt a fentiekből leszűrhetjük: gyors, viszonylag nagy pályákon zajló gyalogos akció, rengeteg fegyverrel és lehetőséggel, a klasszikus CoD-okat jellemző „csak még egy kört" érzéssel – kérdések persze így is maradtak, mondjuk, hogy lesznek-e járművek a játékban, vagy hogy a DLC-kkel milyen irányba terelik a multit, ezek viszont még bőven megválaszolásra kerülnek a november eleji (pontosabban harmadikai) megjelenésig.

A LEGNAGYOBB HÁBORÚ

A Call of Duty: WWII egészen egyedülálló vállalkozásnak tűnik, és bár nem voltam túl optimista a program bejelentésekor, az E3-as infóözön és a fejlesztők szemmel láthatóan őszinte és lelkes hozzáállása meggyőzött. Szó mi szó, ezt nagyon el kéne szúrni ahhoz, hogy ne legyen legalább „jó" játék a WWII – ismerve a szériát, a technológia miatt aggódhatnánk, csakhogy a játék kései alfaváltozata nagyon jól néz ki, a kampányban minden egyes textúra valódi mestermű, és a multinak sincs oka panaszra, szóval még emiatt sem kell félni.

Az igazat megvallva nehéz nem lelkesedni a WWII-ért, ám nem is elsősorban játékként gondolhatunk rá, hanem egy különös kísérletként, amivel a fejlesztők virtuális emléket állítanának a második világháború áldozatainak. Martin szerint ez a program akkora hatással lesz majd a világra, mint a már említett Ryan közlegény megmentése című film volt – nagy szavak, de ha ő mondja, érdemes morfondírozni ennek lehetőségén. Főleg, hogy a játékvilág már a filmipar fölé kerekedett, egy olyan mega-franchise pedig, mint a Call of Duty, ledöntheti az összes, még videojáték előtt álló szellemi akadályt. Végezetül pedig hadd búcsúzzam Michael Condrey szavaival:

„Végignéztünk egy csomó fényképet a fiatal katonákról, 19-20 éves srácokról, amint '44-ben elérték Normandiát. Aztán volt róluk egy másik képsorozat, egy évvel később, és úgy néztek ki, mint akik egy teljes évtizedet öregedtek. Egyetlen év alatt annyi szörnyűséget láttak ebben az ellenséges környezetben – ebben rejlik a történetük igazi ereje."

PC, PS4, XONE

E3 2017

SZÁGULDÁS FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

THE CREW 2

[ÍRTA POZANDR] A 2014-ben debütált, vegyes fogadtatásra lelt The Crew után a Ubisoft hivatalosan is bejelentette a folytatást, amiben ezúttal már nemcsak autókkal száguldozhatunk Amerika-szerte, de repülőgépbe is ülhetünk, hogy Red Bull Air Race stílusú versenyeken bizonyíthassuk rátermettségünket!

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ivory Tower
Megjelenés: 2018

A mikor 2013-ben a Ubisoft bemutatta a The Crew címre keresztelt autós játékot, sokan nagyon örültek a hírnek, hiszen ki ne akarna egy részletesen lemodellezett Amerikában száguldani egy olyan játékban, amelynek vannak MMO-s és egyjátékos összetevői? A francia kiadó kétségtelenül sokat ígért, azt, hogy egyszerre ezrek küzdhetnek az autós dominanciáért, ami élvezetes és szórakoztató lesz. A játékosok is várták a programot, azonban 2014-ben már gyülekezni kezdtek a fellegek az Ivory Tower alkotása felett. A megjelenést többször elhalasztották, a Ubisoft pedig fogadkozott, hogy a The Crew nem lesz fiaskó. Aztán boltokba került a program, ami bár hangulatilag kiemelkedő volt, játékmenet és a technika szempontjából már adódtak gondok. Az árkád irányítás sokak számára lett csalódás, a fizika sem sikerült fényesen, és az „öngyógyító autók" is inkább nevetségesek voltak, mintsem jók. Ezen negatívumok ellenére idén májusban már 12 milliós játékosbázissal büszkélkedhetett a The Crew, de kiegészítői (Wild Run, Calling All Units) ellenére közben kifáradt az első rész, így ideje volt nagygenerálra küldeni. A The Crew 2 már az E3 2017 előtt feltűnt, ám a hivatalos leleplezésre csak a Ubisoft konferenciáján került sor, méghozzá egy látványos trailer képében.

MOTORSPORT A KÖBÖN

És igen, a The Crew 2 filmszerűre vágott traileréből rögtön kiderült az Ivory Tower programjának legnagyobb újdonsága: ezúttal nemcsak a leggyorsabb és legerősebb autókba lehet beleülni, de repülőgéppel és hajókkal is versenyezhetünk Amerika nagyvárosaiban és nyílt terepein, hogy dicsőséget szerezzünk magunknak. A trailer az Eredet című mozifilmben látotthoz hasonló hajlított világ bemutatásával nagyszerű hangulatot adott át, a Nagy Alma szuperül fest, és a Red Bull Air Race stílusú verseny is érdekesnek tűnik. Persze a franciák már alaposan bemutatkoztak az elmúlt években; jól tudjuk, hogy egy látványos videó még nem jelent garanciát a tökéletes minőségre (khm... Watch Dogs, Assassin's Creed-sorozat utolsó részei), így az Ivory Towernek és a Ubisoft Reflections-nek komolyan kell vennie az első játékra és annak kiegészítőire adott kritikákat. A The Crew eddig sem arról szólt, amiről egy Gran Turismo vagy egy Forza, így a The Crew 2-ben sincs több száz/több ezer versenygép (minek is kéne?), van viszont változatosság: a gyors sportautóktól kezdve a hatalmas kerekű terepjárókon és motorokon át a különböző hajókig és szárnyas járművekig terjed a választék. Azonban az új részben a történet lényegesen egyszerűsödik.

A folytatás az előzményhez képest mindenképpen izgalmasabb és változatosabb lesz, köszönhetően a járműparknak.

Emlékezetes, hogy a 2014-ben megjelent játékot a hangulat mellett a sztori adta el, amiben egy meggyilkolt testvérért kellett bosszút állni. Nos, a krimit el lehet felejteni, itt ugyanis az lesz a cél, hogy minden versenykategória összesített bajnokává váljunk. Ennyi. Igaz, ez valószínűleg a fentebb említett újításoknak köszönhetően kellően élvezetes lesz. A sztori a soha nem alvó városból, New York Cityből indul, hogy az Egyesült Államok legtávolabbi területeire eljutva fejünkre illesszék a babérkoszorút. Sőt ha minden igaz, a bejárható terület lényegesen meg is nőtt az előző részhez képest (bár ebben közrejátszhat a különböző típusú járgányok használata is, elvégre eddig ki voltunk zárva a vízből és a levegőből). Hogy a Nagy Almán és San Franciscón kívül mely városokba látogathatunk el, kérdéses, de az biztos, hogy New York City jellegzetes épületei, szimbólumai megtalálhatók lesznek: elrepülhetünk az Empire State Building mellett, repeszthetünk a Broadwayen és az Ötödik sugárúton, szelhetjük a habokat a Hudson folyón és az East Riverön. És hogyan? Nos, sajnálatos módon úgy tűnik, hogy az Ivory Tower és a Ubisoft az előző részhez képest is árkádosabbra vette a

Bár az igazi újdonság a víz és a levegő bevetése, az érintetlen természetben versenyzést mindig nagyon szoktuk élvezni.

DAVE'S CUSTOM BOATS

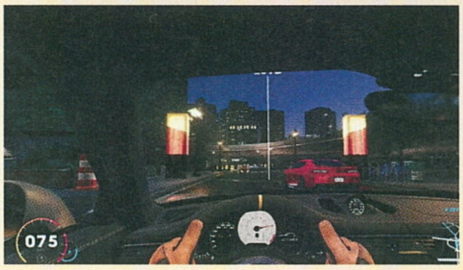
Az egyik hajógyártó, ami feltűnik a The Crew 2-ben, a Dave's Custom Boats, amit 1990-ben alapított meg Dave Hemmingson. A cég egyedi tervezésű hajókat épít, a célja pedig az, hogy megmutassa, mi a különbség a hagyományos és a speciális tervezés között. A DCB hajók ára nem olcsó, használtan is több százezer dollárt kell kifizetni értük.

Szállj, csak szállj tovább… amíg el nem unod, aztán lehet is átugrani egy autóba vagy motorcsónakba, hogy folytatódjon az adrenalinnal teli versenyzés.

figurát. Aki ismeri New Yorkot, tudja, hogy a városban, főképp Manhattanben egyáltalán nem könnyű vezetni, de a konferencia után bemutatott gameplay-videó még a Halálos iramban filmeken is túltett abban, hogyan nélkülözhet mindenféle realizmust. Hogy miért? Egyszerű a válasz: az anyag főszereplője egy Porsche, amely szinte lassítás nélkül száguld át a városon, ugrat át épületek tetején, majd sérülés nélkül landol az utcán. A fejlesztők bevallott célja az, hogy egy könnyen irányítható programot adjanak át a játékosoknak, de valóban szükséges ennyire leegyszerűsíteni a játékmenetet? Az első játék egyik kritizált pontja pont a fizika hiánya volt, aminek sokan nem örültek, pedig az Ivory Tower csapata korábban már bebizonyította, hogy tud remek felszimulációt alkotni. Igaz, ekkor még Eden Games néven alkottak, a játék pedig a Test Drive Unlimited volt.

NYITOTT VILÁG, NYITOTT VERSENY

A The Crew egy MMO elemekkel feldúsított egyszemélyes versenyjáték. A The Crew 2-ről egyelőre nem lehet tudni, hogy mennyi ilyen elemet fog tartalmazni, de az biztos, hogy a nyitott világ ezúttal még nyitottabbá válik, és ismét erősen fog építeni a közösségi élményre. Ezt honnan lehet tudni? A „Track, Record, Share" jelmondat erősen árulkodó. A fejlesztők elmondták, hogy a visszajelzések alapján a játékosok élvezték ugyan a Crew sztoriját, mégis azt érezték, hogy az egy kicsit megköti az élményt. Így a határokat teljes egészében lebontották, aminek eredménye lett az úgynevezett motorsport triatlon, amelynek során egy gombnyomással lehet autóból repülőgépbe, repülőgépből pedig hajóba ülni. Ha pedig az egész sztorit a



repülőgépben ülve akarjuk végigjátszani, azt is megtehetjük. A multiplayer ugyanakkor nem kötelező elem. A Crew 2-t végig lehet vinni az egyszemélyes játékmódban, úgy, hogy közben látjuk a többi versenyzőt magunk körül, ha pedig kedvünk van hozzá, csapatba állva folytathatjuk a térkép felfedezését, a kihívások teljesítését. Az egész haladási rendszer teljes egészében újra lett tervezve, így minden egyes cselekedet, manőver továbblöki az események folyását. Az USA egész területe egy hatalmas játszótérként funkcionál, ahol bármit megtehetünk: a különböző versenykategóriákat (utcai, profi, offroad, szabad stílusú) központoknak nevezett helyszínekről (The Spot, The Pit és így tovább) lehet elérni. Kihívásokat pedig minden egyes versenytípusban találhatunk. Az összes általunk elért eredmény egy-egy újabb megdöntendő rekordot jelent a többi játékos számára, és fordítva is ez a helyzet.

A The Crew technikai szempontból egy kicsit elmaradott volt megjelenési idejéhez képest. Az Ivory Tower a grafikán sokat fejlesztett, most kifejezetten csábítóak a bemutatott képek, ráadásul a hajlított világ egyedi ízt ad a programnak. Mivel repülőgépek is helyet kaptak az új részben, így a motoron lényegesen módosítani kellett, hogy a látótávolság sokkal nagyobb legyen.

Bár a The Crew megjelenésére több hónapot kell várni, az biztos, hogy a Ubisoft még idén nyáron meghirdeti a béta időpontját („nagyon hamar jön"). Sőt… hogy ismét a The Crew elé ültesse a játékosokat, 18 darab premier előtt megnyitható járművet ígér a régi, jelenlegi és új versenyzőknek, ezekért pedig csak foglalkozni kell az eredeti programmal. Mint említettük, a The Crew játékosainak száma az elmúlt hónapokban érte el a 12 millió főt, emiatt ez jó megoldás arra, hogy vissza- és elcsábítsa azokat, akik érdeklődnek a lehetséges versenyek iránt. Ha a fejlesztők képesek lesznek megvalósítani az elképzeléseiket, méghozzá technikai hibák nélkül, a valóban nyitott és kitágult világ sok játékost le fog ültetni a monitorok és tévék elé, hogy összemérjék vezetési tehetségüket a világ többi versenyzőjével. Mert a versenyzés szabadság, a szabadság pedig szerelem. G

PC, XBOX ONE

SÖTÉT LELKEK SÖTÉT VILÁGA

ASHEN

[ÍRTA POZANDR] A 2013-ban alapított Aurora44 tavaly vásárolta meg Wellingtonban az egykori CIT Campus egy részét, hogy ott, egy több mint 25 ezer négyzetméteres irodakomplexumban fejezze be első játéka, a kimondottan izgalmasnak tűnő Ashen című akció-RPG fejlesztését.

Az ID@Xbox indulása óta számtalan független fejlesztő csatlakozott a Microsoft által 2014-ben meghirdetett programhoz, ami mára komoly elismertségnek örvend a redmondi cég partnerei körében. Jónéhány kiváló játékot kaptunk a stúdióktól az elmúlt években, és az Aurora44 által készített Ashen című akció-RPG is ennek a projektnek a gyermeke. És bár első, 2015-ös bemutatása óta nem sokat hallottunk a játékról, a Microsoft idei konferenciáján újra feltűnt a program, hogy napfény nélküliségével megragadja a misztikus történetek rajongóit. És hogy hogyan jött létre az együttműködés az Aurora44 és a Microsoft között? Az Ashen korai fejlesztésének fázisában ki lett rakva a Twitterre egy GIF kép, amire felfigyelt az ID@Xbox egy munkatársa, és a támogatás megkötetett. Az egyetlen kérés pedig az volt az Aurora44 irányába, hogy a játék Xboxon és Windows 10-en jelenjen meg.

FEKETE FÖLD, FEKETE ÉG, FEKETE HARC

Az Ashen rögtön megragadja az ember figyelmét elképesztően gyönyörű vizuális stílusával, cel-shaded grafikájával. A programot olyan művek inspirálták, mint (regényként) Cormack McCarthy Útja, (videojátékként pedig) a Journey, vagy éppen a Souls-széria. Az Aurora44 alkotása egy olyan nyílt világban játszódik, amelyben egy vulkán miatt állandó sötétség van: az égből hamu hullik, ebbe a világba pedig csak a kitörések által keltett tüzek hoznak fényt. Az élet ilyen körülmények között nem könnyű, és ebben a környezetben egy magányos vándornak, a játékosnak kell otthonra lelnie, egyedül vagy éppen segítséggel. És igen, a felfedezés, a kaland és akció mellett fontosak a társak is, noha kezdetben az Ashen az egyjátékos élményre fókuszál. Hogy ez mit jelent? Bár a hamuval borított táj felfedezése magányos feladat, mégis vannak a játékban olyan küldetések, missziók, amelyeket csak egy másik játékossal együttműködve lehet megoldani. Erre konkrét példa egy olyan katakomba, aminek a bejáratát kinyitni kétszereplős feladat. Az Ashen egyik kulcseleme ugyanis a passzív multiplayer, mely során más játékosok is beléphetnek a mi játékunkba. Ha pedig nincs élő társunk, akkor az Ashen generál egyet, így a feladatok teljesíthetőek maradnak.

Persze egy kazamatában nemcsak értékes felszereléseket lehet találni, amelyek a túléléshez nélkülözhetetlenek, de komoly harcokat is meg kell vívni mindenféle rusnyasággal. Ezeket legyőzni pedig akkora kihívás lesz, mint a Souls-játékokban megverekedni a legnagyobb szörnyekkel – állítják a fejlesztők. Könyörtelen csatákban kell részt venni, óriásokkal és kisebb, de vérszomjas lényekkel szemben, így a legkisebb hiba is azonnali halált okozhat. Persze az ilyen stílusú játékokban megszokott támadási módok mind megtalálhatóak ebben a programban is: egy erősebb ütés megbéníthatja az ellenfelet vagy akár ellenfeleket is, azután a könnyebb csapásokkal végleg ki lehet iktatni őket. Ugyanakkor az Ashen világában nincs elrejtve több száz fegyver, kevés eszközt lehet találni, de azok annál hatékonyabbak, továbbá ezeknek azt az érzetet kell kelteniük, hogy értékesek a kalandozások során.

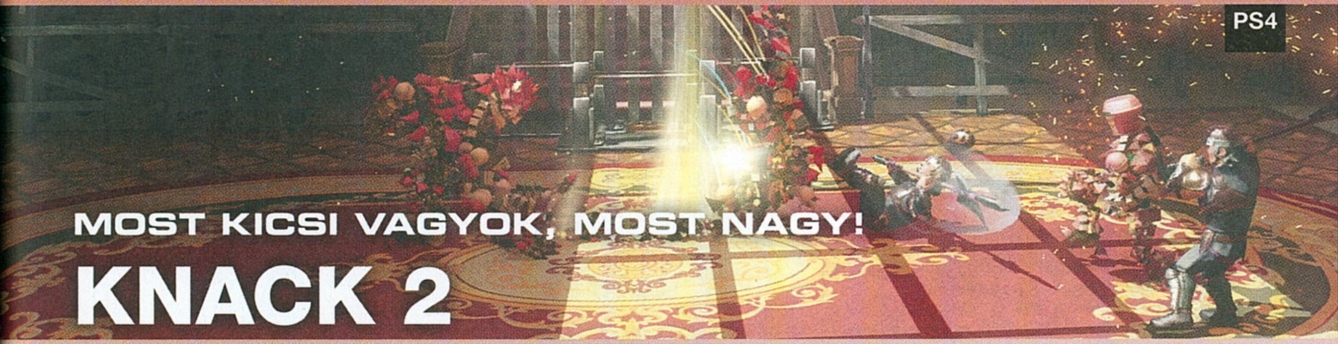
Kiadó: Annapurna Interactive
Fejlesztő: Aurora44
Megjelenés: 2018

TÚLÉLNI HAMUFÖLDÖN

Az Ashen nem a hagyományos fejlődési utat kínálja. Nem tapasztalati pontok alapján lesz erősebb a karakter, hanem a felszerelések fejlesztése által. Erre pedig az otthonnak nevezett helyen lesz lehetőség, ahova az ember meghívhatja játékostársát vagy éppen egy NPC-t, aki aztán különböző módokon, például fegyverkovácsolással segíthet abban, hogy egy újabb napot sikerüljön átvészelni. És bár az Aurora játékáról még mindig nagyon keveset lehet tudni, az biztos, hogy egyedi hangulatával, jellemzőivel el fogja csábítani azokat a játékosokat, akik egy érett, felnőttes, ugyanakkor érzelmeket keltő programra vágynak. Történetmesélése az egyszemélyes játékokat idézi, míg a kapcsolatépítésen alapuló multiplayer módja megadja a mai programokra annyira jellemző szocializációs aspektust, ami a siker elérése érdekében megköveteli az emberek közötti szoros együttműködést. Ha az Aurora44 megtalálja a megfelelő egyensúlyt, akkor egy újabb etalon jelenhet meg. Hogy ez megtörténik-e, nagy valószínűséggel csak jövőre derül ki.

Egyedül vagy társaságban, az biztos, hogy a szörnyű kreatúrákkal teli kazamaták felfedezése szinte minden esetben jó móka.

Az Ashen a sajátos megvalósítás ellenére is ismert panelekből építkezik, ennek megfelelően a harc is rendkívül fontos eleme.



PS4

E3 2017

MOST KICSI VAGYOK, MOST NAGY!

KNACK 2

[ÍRTA SIKLARA] A PlayStation 4 2013-as nyitókínálatába tartozó Knack eléggé felemás ízt hagyott maga után, Mark Cerny azonban csapatával együtt odafigyelt a visszajelzésekre, így az ősszel megjelenő Knack 2 szemmel láthatólag tudni fogja mindazt, ami az elődből hiányzott.

Kiadó: SIE
Fejlesztő: SIE Japan Studio
Megjelenés: 2017.09.05.

A Knack 2 felett is kreatív rendezőként bábáskodó Mark Cerny nemcsak a Sony hardveres csapatának oszlopos tagja (ő volt a PlayStation 4 lead architectje), de az utóbbi harminc év egyik legelismertebb játékfejlesztője is, életművének jelentős részét olyan kiváló platformerek teszik ki, mint a Crash Bandicoot, Spyro, Jak and Daxter vagy a Ratchet & Clank. Dizájntanácsadóként az Uncharted és a God of War 3 munkálataiban is közreműködött, jelenleg pedig a Death Stranding technikai producere. Adja magát a kérdés, hogy egy ilyen kvalitású ember irányítása alatt miért lett olyan középszerű a Japan Studio gólemes akció-platformere?

EZ VOLT A BAJ A KNACKKEL

A Knack 2 munkálatait bemutató werkfilmekben Cerny és a Japan Studio tagjai szokatlanul őszintén beszélnek arról, hogy az első részt a szoros határidők miatt ők sem érzik a legkiforrottabb munkájuknak – mert nem maradt idő a finomítgatásra, és sok ötletük nem került bele. Egy könnyed, látványos, grafikus és részecske effektjeivel a PS4 technikai lehetőségeit hatásosan bemutató akció-platformert szerettek volna készíteni, amellyel akár a videojátékoktól idegenkedők is tudnak játszani. A visszajelzésekből okulva belátják, hogy utóbbi nem sikerült, ugyanis sok kritika érte a ritkásan elszórt checkpointokat és az elsősorban gyerekeknek szánt játékhoz képest meglepően szigorú nehézséget. Az ügyességi részek hiánya szintén sokaknak fájt, a készítők tudatosan nem erőltették, mert attól tartottak, hogy a túlzásba vitt ugra-bugra sok kezdőt elriasztana. A faék egyszerűségű és hamar unalomba fulladó harcok sem hajtották a Knack malmára a vizet, és ezenkívül voltak panaszok a főszereplő méretváltoztatási képességének kihasználatlanságára és a rendkívül gyorsan felejthető történetre is.

ÉS EZÉRT LESZ JOBB A KNACK 2

Knack, az ősi relikviákból Vargas doktor által megalkotott gólem továbbra is a technológiailag meglepően fejlett goblinokkal szemben védelmezi az emberiséget, és a történetet ezúttal Marianne Krawczyk, a God of War 2-ért BAFTA díjjal jutalmazott író szolgáltatja, valamint a megértést segítő átvezetőkből is több lesz.

Ami az ugrabugrát illeti, a Knack 2 tele van ügyességi részekkel, amelyek kellő kihívást nyújtanak, és hiba esetén sem kell a fél pályát újra végigugrálni, mert rengeteg a frusztrációt kiiktató checkpoint. Három nehézségi fokozatból lehet választani, a pályák néhol több lehetséges útvonalat is kínálnak, hogy a szivatósabb platforming részeket ki lehessen kerülni, és sok titkos hely is felfedezésre vár.

Kisebb és nagyobb ellenfelek egyaránt lesznek, de a játékmenet most tényleg változatosabbnak és izgalmasabbnak ígérkezik, a fejlesztők remélhetőleg tanultak a hibákból.

A relicekből összeálló Knack méretének állandó változtatása is szerves része a játékmenetnek, így egyetlen gombnyomással ledobhatjuk vagy összegyűjthetjük alkotóelemeinket, hogy hol mütyürként egyensúlyozzunk a keskeny peremeken és oldjunk meg fejtörőket, hol pedig óriásként csapjunk szét a rosszalkodó goblinok között. Hol töpszliként futunk méretes ellenfélbe, hol behemótként ütlegelünk hozzánk képest eltörpülő lényeket, így a játékos számára sokkal érzékelhetőbbek a méretarányok állandó változásai. Erről pedig az alaposan kibővített mozgásrepertoár is állandóan gondoskodik.

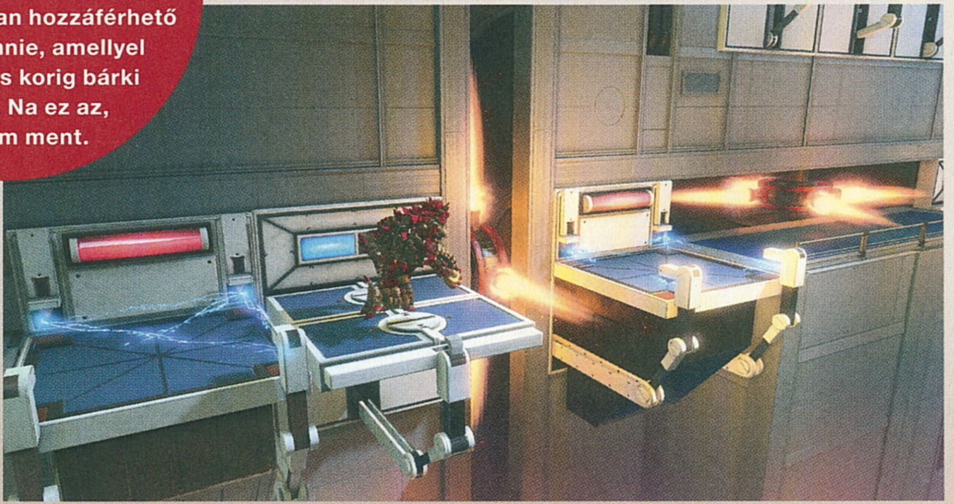
MAGAS ELVÁRÁSOK

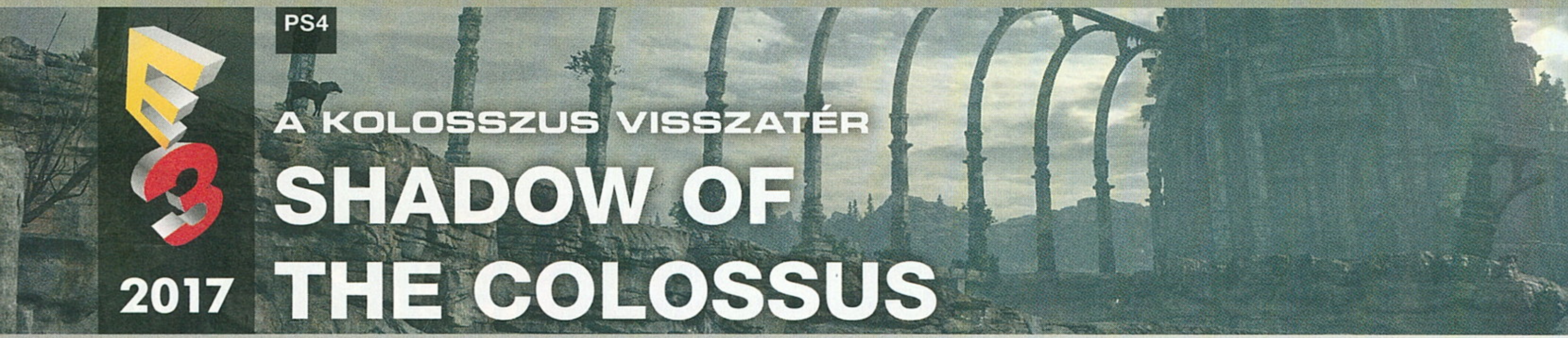
A 2013-as első Knack a két szék között a pad alá iskolapéldája: egyszerre kellett egy új konzol üdvöskéjének és egy olyan hozzáférhető játéknak lennie, amellyel 7-től 70 éves korig bárki játszhat. Na ez az, ami nem ment.

PÁROS POFOZKODÁS

A nagyjából harmincórás Knack 2 elejétől a végéig játszható co-opban, társunk pedig kedve szerint bármikor beugorhat vagy kiszállhat. A co-op módban együtt futkosó két Knack közös támadásokat is végrehajthat, az átvezetők során pedig közös QTE-kkel lendítik előre a cselekményt, de a jóval változatosabb harc egyedül is élvezetes lesz. Az alap ütés, rúgás és ugrás mellé jönnek kombók, kütyük, fejlődési fán megnyitható boostok és speckó mozdulatok, a pajzzsal pedig visszaküldhetjük a lövedéket a feladónak. Olykor átmenetileg legyőzhetetlenné válhatunk, illetve irányíthatunk tankot és robotot is.

A grafika kellemes, a színpompás pályák felépítése átgondolt, az irányítás és a karakter mozgása könnyed, a mögötte álló fejlesztőcsapat pedig nemcsak nagyobb, de már a technológiát is rutinosan használja. Okkal hihetünk Cernyéknek, és bízhatunk az ígéretekben, miszerint a Knack 2 is beáll azon folytatások sorába, amelyek ugrásszerű fejlődést mutatnak az elődjükhöz képest.





A KOLOSSZUS VISSZATÉR

SHADOW OF THE COLOSSUS

[ÍRTA BÖJTI] Az idei E3 kevés igazán nagy meglepetést hozott a jól informáltaknak, ám még így is sikerült rejtve hagyni egy-egy új címet vagy éppen leporolt klasszikust – így derült fény végül a PS2 egyik legnagyobb gyöngyszemének felújított változatára, amire szinte senki nem számított.

Nem titkolom, az ICO (és a The Last Guardian) fejlesztőinek 2005-ös játéka, az eredetileg PS2-re kiadott Shadow of the Colossus az egyik kedvencem az aktuális évezredből, ami rengeteg érzelemmel és szinte kizárólag főellenfélharcokkal nyűgözte le a nagyérdeműt. És bár a PS3 szoftverkínálatát már sikerrel színesítette egy „HD-remaster", az túl sokat nem tett hozzá az alapokhoz: a program technikai szempontból a maga idejében sem robbantott akkorát, irányítása kicsit nehézkesnek számított, éppen ezért virult ki orcám, mikor a Sony idei bemutatóján előkerült a cím.

Miközben az új pókemberes játék, a God of War reboot és a Days Gone elvitte a show legnagyobb ovációját (félreértés ne essék, mindegyiket nagyon várom), egy rövidke videó alaposan megborzongatott. A helyszínek egyből felismerhetők még friss pompájukban is, a néhány felbukkanó akciójelenet pedig egyértelművé teszi, amit később a fejlesztők is igazoltak egy-egy interjú során. A Shadow of the Colossus ugyanis nem egy szimpla feljavítás, HD-ba húzás, aminél minden marad a régiben, csak eltűnik a recék fele. Nem, az új SotC egy valódi remake, avagy a Sony házon belüli fejlesztése az alapoktól építi újra a már ismert mesét, amelyben a főhős szerelmét óhajtja feléleszteni, ehhez azonban a közeli senkiföldjét uraló óriások leölt testéből felszabaduló sötét energia szükséges.

Kiadó: SIEE
Fejlesztő: SIE Japan, Bluepoint
Megjelenés: 2018 eleje

Megváltozik az irányítás (remélhetőleg áramvonalasabb lesz), a látvány eddig önmagáért beszél, ha pedig szerencsénk van, a hangulatot, a zenét nem birizgálják meg az alkotók. A Shadow egyik legnagyobb csodája ugyanis mindaz a rengeteg érzelem, amit egy szinte párbeszédek és átvezetések nélküli sztoriban ad át, melynél miközben hatalmas, felhőkarcolónyi méretű behemótokon kapaszkodunk, hatalmas katarzis társaságában emelkedik meg a pulzusszámunk – aztán ha levertük ellenfelünket, szomorkás zenei aláfestés kíséretében akár még egy könnycsepp is végiggördülhet arcunkon. Nem hiába választották meg többször is minden idők egyik legjobb videojátékának, amit talán a modernizálás sem tesz tönkre, nem ront el – már ha van még némi igazság ezen a világon. G

WOLOLO

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION

[ÍRTA WILSON] Második alkalommal is leporolja minden idők egyik legismertebb stratégiai játékát a Microsoft, de ezúttal nem kell nagyítóval keresni a különbségeket – teljes pompában tér vissza az Age of Empires és vele együtt a történelmi csaták és birodalmak korszaka!

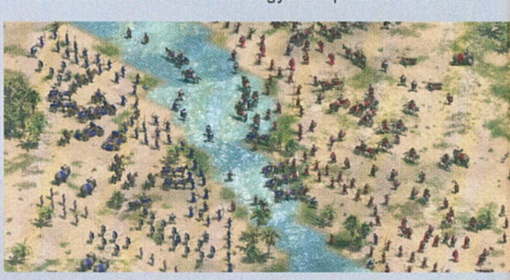
Kevés nehezebb dolog létezik a szakításnál – az emlékek, az érzelmek, a múltbéli árnyak nehezen elhajtható dolgok, és az ember hajlamos visszaesni. De ami manapság történik az Age of Empires-szel, arra nem nagyon van magyarázat: ez az a sorozat, amely úttörő szerepet töltött be a modern stratégiai játékok világában, és sorra termelte a klasszikus epizódokat.

És amivel a Microsoft egész egyszerűen nem tud mit kezdeni. Hiszen a jövőt annakidején az online játékban látták, mégis rekordsebességgel számolták fel az amúgy teljesen kellemes Age of Empires Online-t, hogy aztán a helyébe ne utódot rakjanak, hanem a korábbi epizódok minimálisan renovált, nem éppen olcsó újrakiadásait. Sőt példátlan módon még a több évtizedes alapjátékok teljesen új kiegészítőit is hajlamosak voltak tető alá hozni – most pedig, mindezek után, folytatás helyett teljesen felújítják az első epizódot.

Az Age of Empires: Definitive Edition ugyanis végre nem egy szimpla HD-újrakiadás, hanem egy közel teljes remake, amely nem egészen hipermodern eszközökkel álmodja újra az 1997-es klasszikust – elsősorban annak a tálalását, hiszen ez az, ahol azért meglátszik a 19 esztendő. Ez egyrészt az összes modell – az egységeken felül az épületek is – újrarajzolását és díszesebbé tételét jelenti, másrészt a játéktér megvariálását is, amely ugyan se rombolást, se dinamikát nem kapott, viszont egy zoomolási lehetőséget igen, így 4K felbontás mellett már akár a térkép egy brutális hányada is azonnal, teljes pompájában megtekinthető.

Persze ez csak a felszín, a motorháztető alatt is volt min dolgozni – például az egységek animációján, melyek nemcsak tetszetősebbek, de funkcionálisabbak is, hiszen az eddiginél is több irányt tudnak kezelni (azaz nem csak a négy égtáj felé tudnak fordulni), aminek révén akár új taktikák is kidolgozhatók. Erre szükség is lesz, a multiplayert most már az Xbox Live rendszere szolgálja ki, amely nem csak stabilitást, de több játékost is eredményez, így könnyítve a többszereplős csaták összehozását. Azt nem tudjuk, hogy mikor jön, de az biztos, hogy az AoE ennyire szép még sosem volt – lassan azért érne már az a negyedik epizód is… G

Kiadó: Microsoft Game Studios
Fejlesztő: Microsoft Game Studios
Megjelenés: 2017



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A PC GURUVAL

http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + FIFA 18

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	**21.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	**28.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + NEED FOR SPEED PLAYBACK

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	**21.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	**28.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + STARWARS BATTLEFRONT II

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	**21.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	**28.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**25.990 Ft**
Hosszabbítással:	**24.990 Ft**

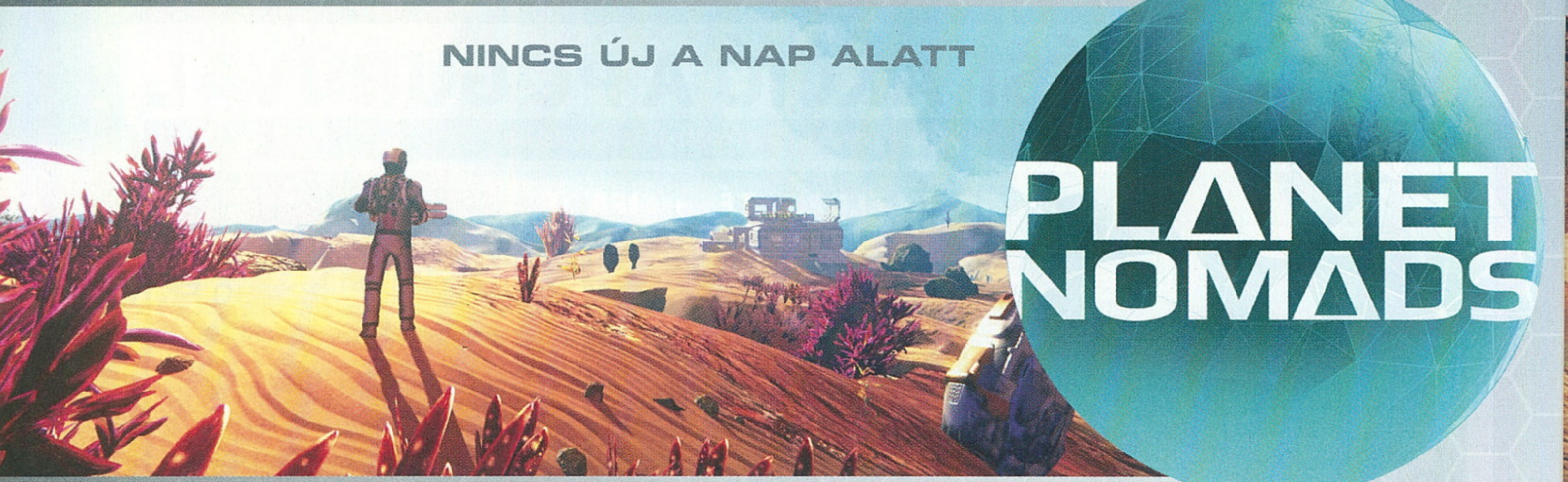
PRÓBÁLD KI TE IS A PC GURU ELŐFIZETÉST!

Érdekel az előfizetés, de még sosem próbáltad? Van egy jó hírünk: most mindössze **1500 Ft-ért fizethetsz elő** a PC Guru magazin egyhavi konstrukciójára. Ez azt jelenti, hogy a weboldalunkon **(pcguru.hu/elofizetesi-csomagok)** az „Egyhavi előfizetés" című konstrukcióval a szokottnál 495 Ft-tal olcsóbban juthatsz hozzá egy lapszámhoz úgy, hogy közben megtudod, hogy működik az előfizetési rendszer, és milyen gyorsan kapod kézhez az újságot. Ez a különleges akció 2017. 12. 31-ig érvényes!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

PLANET NOMADS



[IRTA BATE] **Ha annyi milliőm lenne, ahányszor mostanában idegen bolygóra tévedtem, ahol életben kellett maradnom, akkor soha többé nem kellene a Guruba írnom (sem máshova), játszhatnék reggeltől estig, miközben fűszoknyás lányok lesik minden kérésemet. Sajnos a milliók nem jönnek, így marad a túlélés, meg az új planéták felderítése.**

Ha egyszer valami bejön az embereknek, akkor lényegében elkerülhetetlen, hogy pár hónap vagy év alatt ne alakuljon ki olyan tömeggyártás, ami oda vezet, hogy belefulladunk az aktuális trend diktálta termékekbe. Elég csak a mozik kínálatára gondolni, ahol szinte havonta jönnek ki a képregényfilmek, hogy a stúdiók az utolsó forintokat is kipréselhessék a nézőkből, és nem kivétel ez alól a videojátékok világa sem. A kilencvenes évek közepén a Doom, a Duke Nukem 3D és a Quake őrületes sikerét látva az FPS-sek szaporodtak gomba módra, majd a Warcraft, a Command & Conquer és az Age of Empires népszerűségét meglovagolva a valós idejű stratégiáknak volt egy olyan korszaka, mikor külön újságokat lehetett volna megtölteni a havonta érkező újabb és újabb címekkel.

Megint egy túlélős játék, ahol valaki ismét egy idegen világban ragadt, ezért túl kell élnie azokat a bizonyos nehéz napokat.

Manapság (a tripla A kategóriás folytatások mellett) a túlélés/építkezés az őrületes nagy divat, aminek az egyik mégágyazója a Microsoft-termékké vált Minecraft volt, és látván, hogy abból mekkora üzlet kerekedett, stúdiók százai igyekeznek kihasítani egy szeletet az évek után is egyre több érdeklődőt csábító tortából. Így volt ezzel a korábban főleg mobiljátékokra (Overkill-sorozat, Fish Heroes, Super Rope) szakosodott Craneballs fejlesztőcsapat is, amely természetesen az Early Access keretein belül igyekszik egy újabb vödör vízzel tovább dúsítani a Dunát.

NO MAN'S PLANET

Bár igyekszem minden rám bízott videojátékban meglátni a pozitívumot, a Planet Nomads esetében a leghangsúlyosabb dolog, ami az eszembe jut, hogy lényegében nincs benne semmi eredeti. Az egyelőre mindenféle sztorit nélkülöző programban egy mentőkapszulában érkezünk egy idegen világba, ahol nem meglepő módon az a dolgunk, hogy életben maradjunk, építkezzünk és lehetőség szerint űrhajót eszkábáljunk, amivel aztán megkereshetjük az utunkat hazafelé. Ha ezt olvasva azonnal a tavalyi év egyik legnagyobb fiaskója, a No Man's Sky jut az eszetekbe, azon nincs mit csodálkozni, hiszen az alapfelállás szinte ugyanaz, azzal a jelentős kivétellel, hogy a Planet Nomads a felfedezés helyett az építkezésre helyezi a hangsúlyt.

A félreértések elkerülése végett: a Planet Nomadsben egyelőre nem lehet űrrepülőt építeni, a bolygót nem lehet elhagyni, ez csak a fejlesztők meglehetősen távlati terve, ahogy az is, hogy történettel legyen feldúsítva az amúgy kifejezetten stabil lábakon álló keret. Amit jelenleg kapunk, az még egy teljesen szabvány túlélős játék, ahol a mentőkabinunkból kilépve egyetlen szerszámmal a kezünkben kell biztosítanunk az életben maradásunkat (akárcsak a múlt hónapban tárgyalt Rokh-ban, azzal a különbséggel, hogy ott a Mars volt a helyszín). Ami bónusz, hogy a New Game lekattintása után választhatunk: van kreatív mód, ahol nem kell a nyersanyaggal bíbelődni, minden rendelkezésre áll és kedvünkre építkezhetünk, illetve van a túlélés, ahol nekünk kell bányászni, építkezni, fejleszteni, miközben arra is figyelünk, hogy szinten tartsuk az életerő-, kaja-, víz- és állóképesség-mutatókat.

ADATOK

KIADÓ
Craneballs

FEJLESZTŐ
Craneballs

MŰFAJ
túlélős/ építkezős

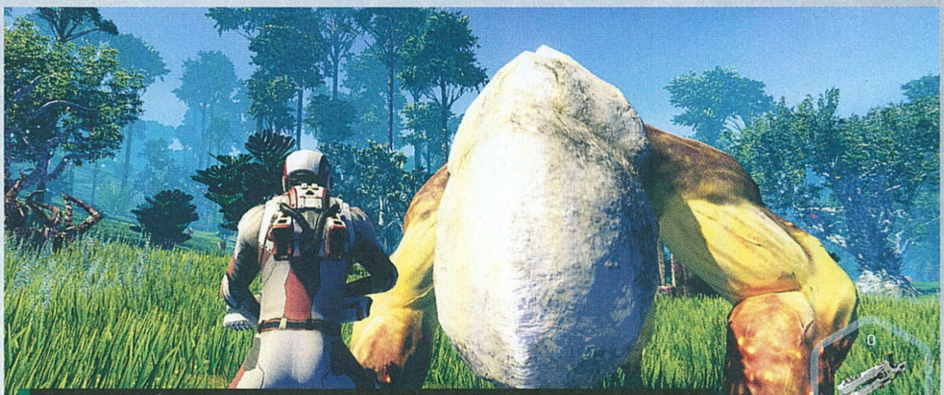
MEGJELENÉS
2017.05.25.

STÍLUSMINTA

No Man's Sky
2016 (HELLO GAMES)

Osiris: New Dawn
2016 (REVERB TRIPLE XP)

Mintha csak a No Man's Sky-t látnánk. Az építkezés viszont ezúttal nagyon jól működik, ellenben bolygónkat egyelőre sajnos nem hagyhatjuk el.



A különböző lények ezúttal szerencsére nem földi létformák testrészeiből véletlenszerű-en összepakolt torzszülöttek, hanem tervezéssel bíró idegenek. Már ez is nagy szó.

MESSZE MÉG AZ ÚT VÉGE

A magam részéről a kreatív móddal kezdtem az ismerkedést, hogy megtanuljam az irányítást, felfedezzem a menüket, megértsem a játék logikáját, majd, amikor már valamelyest képben voltam, nekiveselkedtem az odafigyelést igénylő túlélésnek. Ami jelentős pozitívum, hogy a Planet Nomads úgy került ki a fejlesztők keze alól, hogy abszolút játszható, jelen formájában is több tucat órát bele lehet ölni, ugyanakkor az nyilvánvaló, hogy még évek kellenek, mire ebből úgynevezett „végtermék" lesz – ha ez egyáltalán megtörténik, hiszen láttunk már példát az ellenkezőjére is. Ami sokak számára elrettentő lehet, az mindössze annyi, hogy a Craneballs játéka egyelőre nem ad semmilyen célt azonkívül, hogy idővel egyre jobban tudsz termelni, és innentől egyre több lehetőség áll a rendelkezésedre.

Multi nincs, így nem lehet közösködni vagy egymás ellen dolgozni, az élővilág meg ugyan tud agresszívkodni, de egyelőre inkább csak céltalanul lézengő lények kerülnek az utunkba. És bár a fejlesztők ígérik, hogy rengeteg különböző típusú táj és ökoszisztéma lesz elérhető, ebből egyelőre

azért nem sok minden látszódik: jetpackkel a hátunkon elég messzire kalandozhatunk, de a saját felfedezéseim során egetverő változásokat egyáltalán nem tapasztaltam.

BARKÁCSOLÓS

Az viszont kétségtelen, hogy az építkezést jól kitalálták, érződik, hogy ez az alkotók legnagyobb szenvedélye, és ha valaki szeret digitálisan legózni, az itt napokra elegendő elfoglaltságot talál. A begyűjtött nyersanyagból rengeteg cuccot le lehet gyártani, és tényleg csak a fantázia szab határt annak, hogy mit hozunk ki a rendelkezésünkre álló lehetőségekből. A rendszer ráadásul szép fokozatosan épül fel, egész jól tanulható, a fejleszthető multieszközöknek, ruhának és tárgylistának hála mindig van valami újdonság, viszont, ahogy azt korábban is jeleztem, a játék egyetlen elérhető „teljesítménye", hogy egyre jobbak legyünk a nyersanyaggyűjtésben és az építkezésben. Persze biztos van, akit ez is kellően tud motiválni, de nekem egyelőre hiányzik valamilyen „kézzelfogható" cél, amiért érdemes lenne egyre felszereltebbnek lennem. Mint például a DayZ-ben, ahol összegyűjtöm a legjobb cuccokat és fegyvereket, hogy utána összemérjem a tudásom a többi szabadon kóricáló túlélővel…

Persze az építkezéssel sincs bajom (imádom a LEGO-t), és bevallom, hogy nagyon tetszenek azok a rendszerek, ahol nem elég padlókat és falakat rakni egymás mellé, de foglalkozni kell az áramellátással és a gépek összekapcsolásával is, ám mindez csak akkor képes hosszú távon lekötni, ha valóban kézre áll a rendszer, és nem az veszi el az időmet, hogy próbáljam helyesen egymás mellé pöccinteni a különböző elemeket. Ebből talán már sejthető, hogy a Planet Nomads a cikk írásakor ebben még nem jeleskedik, és a fejlesztőknek bőven kell még dolgozniuk azon, hogy a sokszor frusztráló, precíz egérmozdulatokat igénylő elemrakosgatás egyszerű, folyékony és ne feleslegesen bonyolult/időigényes legyen.

STABIL ALAPOK

A Craneballs 28 eurós (nagyjából 8700 forintos) játéka sok újdonsággal nem kecsegtet, de az mindenképpen a fejlesztőket dicséri, hogy egy olyan portékával érkeztek az Early Access porondra, ami nem riasztja el az embert az első indítást követően. Tisztességes menürendszer, átlátható kezelés, megfelelő útmutató és egy alapjaiban hibátlanul működő program az eredmény, ami előtt még kétségtelenül igen hosszú út áll. Emellé kapunk még egy kifejezetten pofás, élénk, megvalósításában szintén kicsit a No Man's Sky-t idéző látványvilágot (a felszín alatt a Unity dolgozik), hosszú távon sem idegesítő zenét, illetve az alkotók odaadását, ami leginkább abban érhető tetten, hogy hetente jelentkeznek frissítésekkel, amik tényleg a legszükségesebb javításokat tartalmazzák, kiegészítve a programot olyan újdonságokkal és módosításokkal, amiket a fórumon tevékenyen jelen lévő játékosok javasoltak.

A Planet Nomads le sem tagadhatná, hogy olyan fejlesztők munkája, akik már évek óta foglalkoznak játékkészítéssel, emellé meglehetősen ambiciózus vállalkozás, de jelenleg tényleg csak azoknak érdemes fizetniük érte, akik szenvedélyesen szeretnek alkotni, újra és újra, folyamatosan csiszolva a művükön, és nincs szükségük kristálytiszta célra vagy sztorira ahhoz, hogy hosszú órákat töltsenek egy program előtt.

ÁLMAID JÁRGÁNYA

Űrhajót ugyan még nem lehet építeni a játékban, de a Planet Nomads egyik legmókásabb és legérdekesebb része az, hogy egy bizonyos szint után barkácsolhatunk magunknak járművet. Persze ettől még nem sokan esnek hasra, de itt nem arról van szó, hogy megnyomunk egy gombot és megjelenik egy négykerekű, hanem arról, hogy ezt is magunknak kell összelegózni a különböző részegységekből. Test, felfüggesztés, motor, kerekek stb. A legfontosabb, hogy a játék logikája szerint csatlakozzanak a megfelelő alkatrészek, és ezt leszámítva viszont már minden rajtunk múlik, azaz olyan gépet építünk, amilyet csak szeretnénk. Az egyetlen bökkenő, hogy a rendszer még messze nem tökéletes, így guruló alkotásaink sokszor harcban állnak a környezettel és a fizikával, illetve sok esetben jetpackkel egyszerűbb és gyorsabb közlekedni, mintha bepattannánk a volán mögé.

SZELEK SZÁRNYÁN

WORLDS — ADRIFT —

[ÍRTA WILSON] Az orvosok és a pékáruk birodalma után komolyabb téma felé fordul a Bossa Studios – fejlesztői túlélős játékot készítenek, de olyat, amihez hasonló nem nagyon van a műfajban, és már csak ezért is megéri lelkesedni érte. Na meg azért, mert tényleg nagyon jó.

Minden siker kudarccal kezdődik: ez lehet egészen kicsi is, például egy rossz mozdulat, egy hibásan megválasztott alkatrész, vagy az útmutató helytelen értelmezése. Nagyobb a baj akkor, ha már sérülésről beszélünk – ha valami füstöl, lángol, vagy épp robban, az általában egyértelmű jele annak, hogy valami nem stimmel. A Worlds Adrifttel töltött első óra pedig igazából pontosan ez dióhéjban – kevéske siker és rengeteg kudarc, ráadásul egy olyan világban, amely mindezt meg is jegyzi, a nyomokat nem eltakarítandó apróságként, hanem a történelem egy bejegyzéseként kezelve. Ez ugyanis egy olyan univerzum, ahol neked és az összes többi játékosnak is emléke marad, legyen szó egy félresikerült kísérletről, egy hátrahagyott roncsról, vagy egy expedíció nyomairól.

Végre valami új, még ha a kiindulási pont ismerős is. Ez a játék abszolút a felfedezésről szól, az pedig mindenki álma.

LÉGI VILÁG

A Worlds Adrift egy korai hozzáférésben lévő, nyitott világú, túlélős játék – és az apokalipszis három lovasának leírásával most minden bizonnyal az olvasók felét sikerült elriasztani, akik sikítva rohantak a másik irányba. Ez azonban hiba lenne, a WA ugyanis olyat tud, amit csak nagyon kevesek: egyedi elemeket felmutatni. Játékmenete a most már irritálóan ismerős formulára épül, azaz a semmi közepén kezdünk, gyakorlatilag felszerelés nélkül, és innentől kezdve rajtunk áll, hogyan boldogulunk. Szerencsére utóbbi nem követeli meg az evés-ivást, nem kell tízpercenként háromfogásos étkezésbe bocsátkozni a túléléshez, sőt jobbára még a vadvilág is békén hagy, és a napszakváltás sem hoz olyan rondaságokat, akiknek egyetlen célja a gyilkolás.

Mit is kell akkor pontosan csinálni? Felfedezni, mármint szó szerint – egyrészt ezt a furcsa, különös világot, amely kizárólagosan apró, a semmiben lebegő szigetekből áll. És ez sem túlzás: a területükön túl feneketlen mélység látható, a horizonton viszont több tucat különböző alakú, formájú és színű földdarab vár arra, hogy valaki odatévedjen, és bejárja minden zegét-zugát, ami igazából csak egy-két barlangot, illetve hegyeket, völgyeket, dombokat jelent, ezek közé szórt kincsekkel, ládákkal, nyomokkal és tudásanyaggal. Az egész pontosan sosem derül ki, hogy pontosan mi is vezetett ehhez a kataklizmához, de a rengeteg rom, és az időnként felbukkanó jegyzetek, monolitok nyomán azért össze lehet rakni egyfajta múltképet.

ADATOK

KIADÓ
Bossa Studios

FEJLESZTŐ
Bossa Studios

MŰFAJ
túlélős MMO

MEGJELENÉS
2017.05.24 (alfa)

STÍLUSMINTA

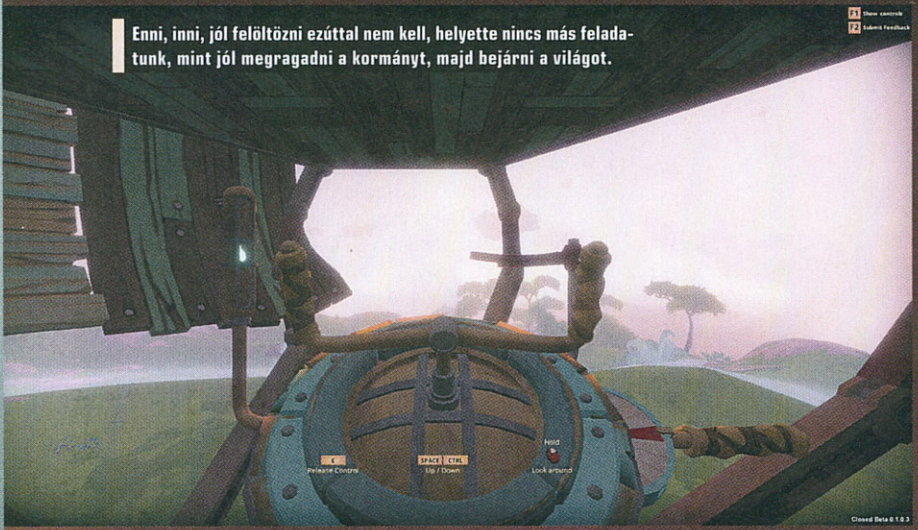
Space Engineers
2013 (KEEN SOFTWARE HOUSE)

Avorion
2017 (BOXELWARE)

FEDÉLZETRE!

Jelentősége ennek viszont egyáltalán nincs, a Worlds Adrift nem a múltról, hanem a jelenről szól – rólad és túlélésedről, melynek záloga a sziget, ahol vagy, illetve a jármű, amivel továbbmehetsz. Ez minden esetben egy olyan hajó, amely nem a vízen siklik, hanem a föld felett lebeg, egyrészt a ráaggatott mag miatt, másrészt azon vitorlának hála, amelybe ha belekap a szél, az a kívánt irányba lendíti a bárkát.

Ahhoz azonban, hogy kapitánnyá válj, sokat kell dolgoznod – leginkább alapanyagot kell találnod az egyes elemekhez. Itt minden jármű moduláris, azaz elemekből kell összeraknod: a vázra fedélzet és borítás kell, nem árt egy mag és egy vitorla, és persze egy kormánylapát sem, extraként pedig



Enni, inni, jól felöltözni ezúttal nem kell, helyette nincs más feladatunk, mint jól megragadni a kormányt, majd bejárni a világot.

SZIGETI VESZEDELEM **A játékot nem kell megvásárolnod ahhoz, hogy valamilyen formában te is élvezhesd, sőt: a teljesen ingyen letölthető Island Creator ugyanis egy döbbenetesen sok lehetőséget nyújtó, mégsem átláthatatlanul komplex pályaszerkesztő, amivel létrehozhatod álmaid szigetét. Befolyásolhatod annak formáját, méretét, geometriáját, lepakolhatsz rá bármilyen tereptárgyat vagy növényzetet, elhelyezhetsz rajta romokat és egyéb épületeket, vagyis lényegében ugyanazon eszközökkel dolgozhatsz, mint maguk a fejlesztők. Meg is éri – ha a kreálmányod tényleg egyedi és jó, hivatalosan is bekerülhet a Worlds Adriftbe, így az egész világ megismerheti álmaid földnyalábját!**

Csak jó volt gyerekkorunkban megismerni a meséket. Ha felérve egy asszony a hétfejű sárkánnyal riogat, én biz' nem maradok tovább.

jöhet egy újraélesztő állomás (így nem véletlenszerű helyen éledsz újra, esetlegesen a hajódtól távol, hanem annak fedélzetén), esetleg egy láda vagy egy hordó, amibe a cuccaidat pakolhatod. Tulajdonképpen ezek mindegyikéhez két fő anyagra van szükség: fára és fémre. Mindkettőt a szigeteken találhatod, előbbit minimum 3-4 fajta csemetéből nyerheted ki azok intenzív püfölésével, utóbbit pedig ércet tartalmazó sziklák pozdorjává törésével. Maga a fatípus két szempontból is számít: az egyes alkatrészeket csak egy típust használva készítheted el, ráadásul a választott fajtól függ a végeredmény színe is.

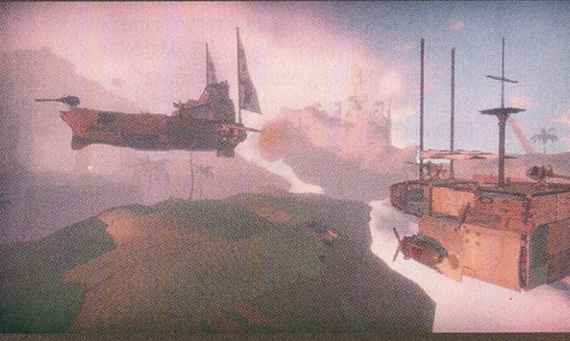
Természetesen ezek mindegyikéből szó szerint több száz kell, de a bányászat/favágás során kapott mennyiség ezt bőven fedezi, így maga az alapanyag tulajdonképpen sosem jelent problémát. Az eszköz szerencsére már alapból megvan hozzá – az elsődleges gombra bindelt, a karakter bal kezében cipelt tárgy bármit (a fákon túl a már elkészített elemeket is!) képes atomjaira bontani, míg a jobbján található vonóhoroggal bármibe bele lehet kapaszkodni. Így ezzel nem csupán sebesség nyerhető, de mászás, kapaszkodás során stabil pontot is ad, sőt hintázással még lendületet is, amit sok-sok óra játék után olyan gördülékeny és villámgyors parkour-mozgássá lehet formálni, amely jelentősen megkönnyíti az előrejutást.

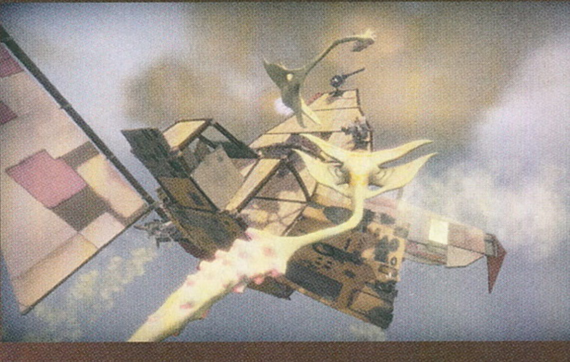
A TUDÁS ANYJA

Az alapanyagon túl szükség lesz megfelelő kraftoló állomásra is. Kell egy maguknak a moduloknak, egy szárazdokk pedig a hajónak és a váznak – ide lehet dokkolni a későbbiek során a módosítások, javítások elvégzéséhez. Ez egyrészt jó, mert így egy jöttment játékos nem kaphatja csak úgy szét a nehezen összegürizett járművet, másrészt rossz, mert... nos, mert az irányítás egyáltalán nem intuitív, és a korai hozzáférés állapota miatt annyira sok a probléma, hogy az első pár órában bizony nem kizárt, hogy többször is teljesen új hajót kell építeni. Vagy azért, mert rossz helyre kerülnek rajta az elemek; vagy azért, mert beleakadt egy tereptárgyba, ami apró darabokra képes szakítani; vagy esetleg azért, mert sikerült belehajózni egy úgynevezett viharfalba, amit csak a legjobban összerakott hajók képesek egyben túlélni.

Ezen problémák igazából egy dologra gyökereztethetők vissza: arra, hogy a Worlds Adrift szó szerint a világon semmit sem magyaráz el, kezdéskor belecsöppensz egy világba, és onnantól fogva mindent magadnak kell kitalálnod. Ez sok szempontból nagyon jó, a Minecraft első évére emlékeztet, amikor még magadnak kellett kikísérleteznéd a recepteket, csakhogy itt lényegesen komplexebb a játékmenet, annak ellenére is, hogy a hajóépítés során a modulokat kész tudásanyagból kell összehoznod, csak az alapanyagot biztosítva. De ez kizárólag az alap, legfapadosabb eszközökre igaz, amik csak arra jók, hogy felemelkedj és elindulj az ígéret földje felé. Ahhoz, hogy rendesen tudj kormányozni, hogy jó sebességed legyen, és persze védekezni tudj a többi játékossal szemben, nagyobb hajóra, jobb és több eszközre lesz szükséged – ezeket viszont ki kell kutatnod, amit úgynevezett tudásanyaggal finanszírozhatsz. Alapvetően három kategóriában – motor, szárnyak, ágyúk – kutakodhatsz, de még a második szinthez is 100-200 tudástöredéket kell összeszedned. Ezeket kizárólag nagyon kis darabszámban elérhető, az előző világból származó különleges gépek beszkennelésével szerezheted meg, ami azt jelenti, hogy az éppen aktuális sziget minden szegletét be kell járnod, ha biztosra akarsz menni.

Ez pedig meglepően szórakoztató és addiktív, annak ellenére, hogy minden sziget alapvetően egy élettelen földdarab, pár furcsa lénnyel, egykori civilizációk és más játékosok építményeinek romjaival. Az itt tapasztalható szabadság szinte páratlan: a világ hatalmas, a terepet a térképszerkesztővel közreműködő vásárlók formálják, a balul sikerült vagy hátrahagyott bárkák ténylegesen is a világban maradnak, ráadásul maga az építkezés a modularitás ellenére gyakorlatilag végtelen testreszabási lehetőséget rejt, a vázat ugyanis teljesen átalakíthatod a fontosabb gócpontok szabad átpakolásával, vagy újak létrehozásával. Ennek köszönhetően, ha nem az alap sémákhoz ragaszkodsz, pontosan olyan hajót hozhatsz létre, amilyet csak elképzelsz – csak legyen hozzá elég alapanyagod, és rakd rá úgy az egyes modulokat, hogy a járgány el is tudjon startolni, és boldoguljon a viharok tengerében!





ÚJRA A PÁLYÁN?

WRECKFEST

[ÍRTA JOHNBART] A THQ Nordic istállójából rajtol el év végén (vagy jövő év elején) a Bugbear sokat látott és sokat késő roncsderbije, a Next Car Game: Wreckfest. Önfeledt zúzás, félkész tartalom, és ígéretek a köbön – lássuk, mi a helyzet a finn hétvégi vezetéssel!

A Next Car Game: Wreckfest E3-as szereplésén még a játék legelhivatottabb rajongói is meglepődtek, a Bugbear részéről ugyanis semmilyen bejelentés nem előzte meg a Los Angeles-i virtuális tesztkört: a vezető fejlesztő Janne Suur-Näkki csak a csapat fórumának egyik topikjában említette meg a részvételt, amit aztán a rajongók továbbposztoltak a játék Steam-fórumára. Pedig a finn kontaktverseny garázsában úgy tűnik, beindult az élet, a THQ Nordic ugyanis elég fantáziát látott a lassan három éve késő destruction racerben ahhoz, hogy felkarolja azt. A program így jelen állás szerint PC-n 2017 végén vagy 2018 elején, konzolokon pedig pár hónappal később rajtol el – nem ez volt viszont az egyetlen ígéret, amivel elhúzták a motorháztetőn a helsinki mézesmadzagot.

Elérhető közelségbe került a végleges Wreckfest. Nagy kár, hogy éveket késett, ezért a forradalom esélyesen elmarad.

EGY MÉH-SZÖKEVÉNY TÖRTÉNETE

Sajtóközleményében a kiadó mindenekelőtt a Wreckfest szólókarrierjét lebegtette meg, amiről bár sokat még nem tudni, elképzeléseink azért vannak. Figyelembe véve a szűken mért (kb. fél évre saccolt) megjelenést, valamint a három osztályba sorolt verdákat, jómagam úgy tippelek, hogy a csapat az eredeti FlatOutok lineáris karriermódját veszi alapul az egyjátékos szegmensben. A finn népversenyt így valószínűleg szerény összeggel és egy belépőszintű kis verdával kezdhetjük, a nyert versenyek és az okozott károk után kapott pénzből pedig egyre több és jobb kocsit, valamint alkatrészt zsákolhatunk majd be, amik megnyitják a komolyabb verdákat igénylő futamokat. Miután a játék menettulajdonság szerint már most A, B és C osztályba sorolja a vasakat, sejtésem szerint három versenysorozatra számíthatunk, melyekben az agresszív kontaktversenyzés mellett csapatos pontgyűjtésre, körönként az utolsó mezőnyjátékost kiejtő Elimination futamokra és persze vérre menő roncsderbire is számíthatunk.

A formula tehát ismerős, és bár nem hangzik rosszul, tény, hogy a nyílt világú, erős online szegmenssel bíró árkád és félszimulátoros konkurencia tükrében azért elég fapados megoldásnak tűnik. A koncepciót talán csak a versenyek közötti, a klasszikus Street Rod ihlette alkatrészbütykölgetős vonal dobhatja fel, ahol a következő futam igényeinek megfelelően turbózhatjuk vagy éppen páncélozhatjuk a járgányt.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Bugbear Entertainment

MŰFAJ
autóverseny

MEGJELENÉS
2014.01.15.

STÍLUSMINTA

Destruction Derby
1995 (PSYGNOSIS)

FlatOut
2004 (VIVENDI)

CSINOS CSÚNYASÁGOK

Itt pedig a finnek elvileg nem viccelnek, a Next Car Game lepusztult, mégis dögös verdái ugyanis elég durván testreszabhatóak lesznek, aminek már a legfrissebb, júniusi frissítés is tanújelét adta. Teljesítménytuning téren a Bugbear számtalan alkatrészt (cserélhető gumikat és fékeket, új kipufogókat, valamint motorikus alkatrészeket stb.) kínál az in-game garázsban, amellyel olyan lóerőket is kisajtolhatunk MÉH-szökevény banger verdáinkból, amikről el nem hinnénk, hogy a motorháztető alatt lapulnak. Lényegesebb újdonságok lesznek viszont a kasztnit erősítő páncélelemek: ezeket a járgányok orrára-farára-ajtajára rakhatjuk, hogy megvédjék popónkat a vérre vágyó gépi és hús-vér versenytársaktól. Mondanom sem kell persze, hogy a plusz védelem plusz súlyt is jelent, ami a játék végleges változatában

Látható, hogy nagyjából minden a helyén van, a kasztnik jól néznek ki, minden apró darabokra szakad... csak hát ugye 2014 óta sok idő telt el, a korai beugrók pedig érthető módon türelmetlenek.

Repül a járgány, ki tudja, hol áll meg, s kit hogyan talál meg. Remélhetőleg a Destruction Derby hagyatékát, amire nagy szükség volna.

érezhetően kihat majd a kocsi menetteljesítményére, a versenyek előtt így alaposan át kell gondolnunk, hogy az adott futamra milyen kiépítés lenne a megfelelőbb: egy villámgyors, de könnyen leamortizálható szöcske, egy gleccser sebességével mozgó tank, vagy a nem feltétlenül mindig aranynak bizonyuló középút...

Bonthatják viszont a Finlandiát az optikai tuning rajongói is, ott ugyanis szintén szárnyalhat a kreativitás. Spoilerek, matricák, szponzori reklámok, valamint karosszériaelemenként felfesthető fényezési lehetőségek, továbbá mintázatok várják majd a stílusra adó bangerversenyzőket. Némi elborult túlzással azt mondhatnánk, hogy ezen a téren a Wreckfest szinte a roncsderbik Gran Turismója lesz.

MINDENBŐL TÖBB, MINDENBŐL JOBB?

Ezek viszont csak a főbb újdonságok, az „éles" rajtig ugyanis még rengeteg új tartalmat ígér a csapat: a jelenleg még félkész pályák és kocsik befejezése mellett új arénák és verdák is várhatók. Az online szegmenst még nyúzó arcok ugyanakkor szintén örülhetnek, az 1.0-s rajttal egy időben ugyanis a Bugbear hivatalos, dedikált szervereket is felállít, a hús-vér versenytársakat lezúzó derbistáknak így nem kell kizárólag a saját szervereket üzemeltető rajongókra támaszkodniuk.

A vezetési modell és játékmenet terén nagy váltózásokra személy szerint már nem számítok, de őszinte leszek, nincs is rá szükség, a fizika és a törésmodell ugyanis már most teljesen polírozott. A verdák három nehézségi szinten vezethetők (teljes és részleges assist, valamint segédletek hiánya), az irányítás billentyűzettel is kényelmes, járgányaink és a pályaelemek pedig továbbra is nagyon látványosan pusztulnak az elmérgesedő futamokon. Nem azt mondom persze, hogy technikai téren minden tökéletes: a motor- és ütközéshangokat leszámítva hangeffektek nem nagyon vannak, a zenei könyvtár szerény és fantáziátlan (hátha a THQ Nordic támogatásával telik majd pár jobb rockszámlicencre), a gépi ellenfelek AI-jára ráférne némi plusz agresszió és kiszámíthatatlanság, a játék egészére pedig a kemény optimalizáció. Főleg a füves-földutas pályák és a géphorda keltette füsteffektek zabálnak jelenleg sok kakaót, ezeket jellemzően 15-20 fps-es mínusszal festi képernyőre a játék.

Grafika terén ugyanakkor, valljuk be, a játék sokat kopott az évek alatt. Bár a kocsik rendben vannak, a törésmodell pedig a kisebb hibákat (pl. az ütközésektől torzuló sofőröket vagy a levegőben lógó kerekeket) leszámítva remekül fest, a környezeten túl az effektek is leragadtak az öt évvel ezelőtti vizuális kezdeteknél, összhatásában így már közel sem fest olyan remekül a játék, mint a bejelentésekor (a mostani konkurenciával összevetve pedig még inkább ellene leng a zászló).

HYLKÄÄ AUTO!

Bevallom, vegyes érzésekkel vetettem papírra ezeket a sorokat, a THQ Nordic antréja és a 2017 végi (?) rajt ugyanis egyszerre jó és rossz hír. A kiadói kontroll egyrészt szerintem jó biztosíték arra, hogy a Bugbear ráncba szedje a fejlesztést és végre befejezze a játékot, a 2017 végi (2018 eleji?) megjelenés így jelenleg biztosra vehető. A játék eddigi, közel ötéves történetéhez mérten azonban a hátralévő fél év (?) elég soványka intervallum is, így erős a gyanúm, hogy a fentebb listázott újdonságokat leszámítva más meglepetést nem tartogat majd a játék a jelenleg beszerezhető változatához képest. Kétlem hát, hogy az egyjátékos karrier olyan részletessé és kidolgozottá válna, mint amilyet 2017-ben elvárnánk egy jó autós játéktól, de gyanítom azt is, hogy a többjátékos szegmensben sem számíthatunk majd globális, rangsorolt online ligákra vagy futamokra: a netes csörték ehelyett (ahogy most is) kizárólag az adott szerver pályalistájának és szabályrendszerének keretén belül folynak majd. Technikai téren szintén nem számítok nagy fejlődésre a jelenlegi korai hozzáférésű buildhez képest – jó és élvezetes, de nagyobbat üthetett volna, ha 2014-ben jelenik meg, ahogy eredetileg tervezték.

És igazából talán ez a probléma a Wreckfesttel: hogy három évvel ezelőtt kiadva egy emlékezetes autós zúzda lehetett volna, mostanra viszont lecsúszott erről a lehetőségről, a végeredmény ugyanis egyáltalán nem lesz egálban az elhúzódó fejlesztési idővel. Félreértés ne essék: a játék biztosan szórakoztató lesz, mert már most is az. Négy évvel ezelőtt viszont jómagam egy emlékezetes és stílusos autós pusztításra adtam pénzt, nem „csak" egy egyszerű, de jó játékra.

Mi lesz a rajt után?

Ha a Bugbear és a THQ Nordic emberei, valamint a finn raliistenek is úgy akarják, év végén befut a Wreckfest, nyitott kérdés viszont, hogy miképp alakul majd a játék megjelenés utáni támogatása. A finn fejlesztők sajnos ezen a téren is elég szűkszavúak, de a hivatalos fórumon elejtett megjegyzéseikből azért van némi fogalmunk a post-release tervekről. A csapat eszerint további kocsikat, valamint új (többek között havas) pályákat tervez a játékba; játékmódok terén pedig erősen gondolkoznak az elborult (de tényleg létező!) lakókocsis futamok lefejlesztésén. Várjuk a fejleményeket, csak előbb készüljön el végre az alapjáték!

PORTÁSBÁNAK SZERETETTEL

HELL WARDERS

[ÍRTA MCMACKO] A Pokol kapuinak innenső oldalán nem túl szerencsés meló portásnak lenni. Nem elég, hogy mindenféle szörnyeteget kell megregulázni, de az emberiség sorsát is ránk bízta a túlélők kicsiny csoportja. Megnéztük Aresék újszerű ötleten alapuló védelmi akciójátékát, pontosabban annak korai hozzáférésű verzióját, és úgy látjuk, ebből még bőven lehet valami!

Kedves rovatszerkesztőm ebben a hónapban is izgalmas játékot tartogatott nekem a korai hozzáférésű felhozatalból. A Hell Warders bétája ugyanis egy kifejezetten korrekt ígéret, amely ráadásul nem átall újszerű ötleteket is csatasorba állítani. A cél nem más, mint a PC-s közönség számára fenntartott, egyre zsúfoltabb digitális piacon teret nyerni egy újszerű, műfaji hibriddel. Megmondom őszintén, a játék címének ízlelgetése közben fel kellett csapjak egykét szótárat, hogy a „Warder" szó pontos jelentésével tisztában legyek. Az érzésem bejött, hogy a warder esetében nem csak egy sima „portásról" van szó, hanem inkább egyfajta őrszerű beosztottról. A hell warderek vállán pedig olyan teher nehézkedik, amellyel az átlag kapuőrök nemigen tudnának egykönnyen megbirkózni.

Nem teljesen újító az Ares Games alkotása, mégis van benne valami apró extra, ami igazán különlegessé teszi a játékot.

A szóban forgó kaszt képviselői már régóta védelmezik az emberiség birodalmát. A sötétség seregei ellen folytatott ádáz küzdelem azonban nem volt mindig annyira reménytelen, mint az elmúlt időkben. Az agresszív démonok és bestiális pokolfattyak tömött sorokban trappolnak a királyságok egykoron dús mezőin, és megállíthatatlanul masíroznak az emberiség védbástyái felé. Az emberek szerencsére látták ezt előre, és felkészültek a másik dimenzióból érkező támadásokra. A világosság erőit összefonó Nexus-pontokat hoztak létre még a gonosz végső érkezése előtt, és ezek a fénybástyák jelentik az utolsó reménysugarat a túlélők számára.

HORDASTOP!

A játék alaphelyzete tehát adott: a mapek közepén lévő Nexus szentélyt (vagy leosztástól függően szentélyeket) kell megvédenünk hőseinkkel, miközben több kapun keresztül áramlanak befelé a szörnyetegek. Poén, hogy a térképek kulcsát jelentő Nexusokat több úgymond folyosón, azaz bejárható nyomvonalon keresztül közelítik a rohadékok, ráadásul a lények belépési pontjai is változatos helyeken lehetnek elszórva a terepen. Ez azt jelenti, hogy az áldás érkezhet elölről-hátulról, vagy a térkép dimenzióinak függvényében más irányokból is. Hősünkkel azonban egyszerre nyilván csak egy helyen lehetünk jelen, így fontos a különböző védelmi egységek összegyűjtögetése a meccs felkészülési időszakaiban, majd a buborékokban várakozó, felvehető egységeket szétszórhatjuk a terepen. Néhány ügyes ponton elhelyezett defenzív osztag csodákra lehet képes a feltartóztatásban, és a Tower Defense játékok stílusában érkező horda darálásában.

A program kiváló ritmusban váltogatja a támadási hullámok és felkészülési idők köreit, így jut tér és idő némi stratégiai megfontolásra is. Hova helyezzük az íjászokat? Merre tegyük le a méretes ágyúgolyóval operáló mamlaszunkat? A ballisztа egység és a katapult vajon rálát-e a támadási folyosó torlópontjaira? Aztán ha beindul a haddelhadd, hősünkkel személyesen is mehetünk kaszabolni, akár egy külső nézetes akciójátékban. Vannak varázslataink, speckó mozdulataink, amik hősöktől függően különböző extra hatással bírnak – ezekkel viszont csínján kell bánni, mert az örökzöld szabályok alapján lehűlési, avagy cooldown

ADATOK

KIADÓ
Ares Games

FEJLESZTŐ
Ares Games

MŰFAJ
kooperatív hős-defense

MEGJELENÉS
2017.06.06.

STÍLUSMINTA

Dungeon Defenders II
2014 (TRENDY ENTERTAINMENT)

Deathtrap
2015 (NEOCOREGAMES)

A képek alapján ez akár egy új Dark Souls is lehetne, az viszont eszünkbe sem jut, hogy a Van Helsingből született hibrid műfaj képviselőjéről van szó.

MIX ÍNYENCEKNEK

A Hell Warders érdekes kis kutyulék: stílusában összefonódik a Tower Defense játékok stratégiai megfontolása. Harcaiban előjönnek a hack and slash alapvetések, a durván aprítós részeknél pedig a Diablo-klónok emlékei. Látványvilágában pedig nem szégyenlősködik, hanem rögtön az utóbbi évek egyik legjobb játéksorozatához a Dark Soulshoz nyúl. Tisztelettel jelentjük, ez a turmix csak minőségi, bár picit éretlen alapanyagokat tartalmaz! Érdemes lesz rá a megjelenés közelében is odafigyelni!

Miután hősünk megközelítette a porondot, nem volt más hátra, mint a freestyle tánclépések előadása, amik még a pokol lényeinek végtagjait is alaposan megmozgatták.

periódusok tartják kordában a spéci lehetőségeket. Apró okosság, hogy menet közben is turbózhatunk karakterünkön, az úgynevezett talent-rendszer segítségével. Ennek lényege, hogy a menet közben legyakott gonoszokért bezsákolható pontok ütik markunkat, ezzel a meccs idejére felbuffolhatjuk karakterünk néhány alaptulajdonságát.

Sajnos a Hell Warders talán leggyengébb része jelenleg a közelharci rendszerben keresendő, amely egy sikeres hentelés után ugyan rejt némi jutalomérzetet, azért a súly és az erő hiányzik a támadások kivitelezéséből. A különböző karakterek legalább jól elkülönülnek egymástól, ráadásul a meccsek között átívelő tápolás is kellő motivációval bírhat. Az eddig látott hősök kicsit sablonosak, de legalább jópofák. Ash a csapat páncélos lovagja, aki tökre úgy néz ki, mintha valamelyik Souls-játék borítójáról mászott volna le. Természetesen közelharci alapokon nyugszik a vele való játék, és van néhány érdekes speckója is (pl. az ellenfeleket behúzó tűztornádó). A következő komát Dead Eye-nak hívják (AKA a kalapos koma a Bloodborne-ból), távolsági fegyverekkel van felszerelve, és valamivel nehezebb vele a játék, mivel puskáinak újratöltési ideje meglehetősen hosszú. Samson III pedig mintha csak egy bizarr animéből bukkant volna elő – ő a szörnyetegek által

elpusztított sivatagi királyság trónus nélkül maradt vezetője. Méretes bombáival kirobbanó perceket képes szerezni bármilyen pokolfattyúnak. Mint látható, a karaktereknek (meg úgy alapból az egész programnak) van némi keleties beütése, ez a hatás pedig nem véletlen. A fejlesztők ugyanis Hongkongban kalapálják a készülődő kódhalmot.

FŐ AZ EGYENSÚLY!

Elengedhetetlen a játékban tapasztalható balansz kérdésével is foglalkozni kicsit. Nos, a négyfős kooperáció mély elemzéséhez a jelenleg elérhető három karakter még kevés (további bemutatásra váró hősök érkeznek majd). Így nem érezni teljes mértékben, hogy mi kell magasabb nehézségi szinten egy ütős csapathoz. Reménysugarak azért vannak, hiszen néhány diadalittas momentum bizonyítja az alap játékmechanika működőképes mivoltát. De mélységeiben azért sem láthattuk még a játék legjavát, mert a programnak a szokásos Early Access betegséggel is meg kell küzdenie: nagyon kevesen lézengenek a program szerverein. A matchmaking stílusán, kezelőfelületén is lehetne javítani (picit már-már túl egyszerűnek tűnik a menürendszer). De legalább elindul a játék mások nélkül is, így magányosan is el lehet kaszabolgatni. Fontos, hogy a nagyobb pályák levezénylése komolyabb nehézségen, egyedül szinte esélytelen, így legfeljebb csak a térképek dinamikus megoldásait (pl. forgószél a sivatagban, böszme nagy ventilátor az égi oltároknál), valamint a támadási folyosókat, és a felvehető egységek elhelyezkedését lehet tanulmányozgatni a szingli menetek során.

MI HAJTJA A SEREGET?

A laza gépigényen végigtekintve felmerülhet, hogy a Warders jó eséllyel valami korábbi motor segítségével rendereli a csatajeleneteit. Elsőre az UE3-ra gyanakodtunk, de a file-ok közé túrva kiderült, hogy a Unity gépezete áll a program mögött. A program szélsebesen fut (még gyengébb gépeken is), a modellek egész jól festenek, a hátterekben bőven van fantázia… egyedül az animációk lehetnének dögösebbek, és a magas minőségi állapotba behúzott post-process effektusok maszatoló hatásán hangolhattak volna még egy picit a játék grafikusai. Ezek miatt kicsit korszerűtlen hatást tud nyújtani a játék, de legalább nem megy a gépigény rovására az ambiciózusnak szánt látvány.

Ezen a ponton szokás és érdemes is megemlíteni a program zenei felhozatalának minőségét, amely egyelőre meglehetősen önismétlő, viszont annál ütősebb. Japános, már-már klasszikus Final Fantasy-dallamokra hajazó szintetikus nagyzenekari muzsikák tüzelik az epikussá és olykor elkeseredetté váló harcokat. (A kedvenc témáimat a lobbiban és a felkészülési fázisok során lehet hallani – ezek nagyon ügyesen eltalált kis melódiák!)

Száz szónak is egy a vége, a szeptemberi megjelenésig bőven van még csiszolni a 15 eurós (kábé 4600 forintos) játékon, és kicsit aggasztó, hogy a sok hiányzó tartalom ellenére csak nagyjából három hónap van hátra a megjelenésig (legalábbis most ezt állítják a stúdiónál). De már most körvonalazódik egy érdekes, izgalmas és nem elsősorban eredeti program képe (kis rokonságot mutatva a Deathtrappel, ami áprilisi magazinunk teljes játéka volt), amely műfaji keveredéséből adódóan sokunk kurzorát magához vonzhatja a friss steames megjelenések böngészése közben.

ITT VAN A DIRT, ITT VAN ÚJRA

DiRT 4

[ÍRTA GEBBBE] **A Codemasters nem hagyja kihűlni legnépszerűbb sorozatát, a ralizás és autókrosszozás Mekkájába elkalauzoló DiRT-szériát. Hihetetlen, hogy 10 éve jelent meg az első rész, és hogy ennyi idő alatt mennyi feledhetetlen percet kaptunk ezektől a játéktól. Most végre megérkezett a negyedik rész, és a vészmadarak ellenére mondhatom, hogy megérte várni rá.**

Jómagam, amikor megkaptam ama megtiszteltetést, hogy én tesztelhetem a játékot, rögtön abban bíztam, hogy ezt a tíz évet méltóan zárhatja majd keretbe a DiRT 4. Annak alapján, amit az előzetes információkból már tudni lehetett, biztos voltam benne, hogy azt fogjuk megkapni, amit egy ilyen programtól el lehet várni: maximális és önfeledt szórakozást, amely mentes mindenféle túlbonyolított megoldástól, csak arra koncentrálhatunk, hogy a játékra ráfordítható időnket kellemesen tölthessük el. Miért is tartom ezt fontosnak leírni? Csak azért, mert nem egy olyan fórumozóval, YouTube-videóssal és persze játékossal találkoztam a DiRT 4 kapcsán, aki szemmel láthatóan arra számított, hogy kőkemény szimulátort vesz majd a kezei közé. Ez még nem is lenne baj, de ebből a tévhitből kiindulva a játékot is tévesen értékelték, földbe döngölték pár egyszerű szóval, némi szájhúzást is mellékeltek mellé, majd valószínűleg 1-2 óra használat után örökre le is tették a programot. Azonban nem kell félnetek, amíg engem láttok! Még szerencse, hogy a PC Gurut vettétek elő ahhoz, hogy valós képet kapjatok a játékról. Minden, ami igazán fontos, ezen sorok után található és olvasható.

A DiRT-sorozat legújabb része ismét arcade-esebb irányba indul, ez azonban egyáltalán nem baj, ez a széria ilyen volt.

ÉN DIKTÁLOK

Kezdeném rögtön azzal, hogy a DiRT 4 karriermódja a sorozat korábbi részeihez képest sokkal részletesebben épül fel. A DiRT Rallyban megjelenő csapatmenedzselést is két vállra fekteti, mert ötletessége és komplexitása egészen lenyűgöző lett. Minden eddiginél jobban érzem azt, hogy valóban a saját csapatomat fejlesztgetem és irányítom, nem pedig egy lineáris folyamatot tartok kordában. Gyakorlatilag ránk van bízva, hogy mikor és milyen autót vásárolunk, kit alkalmazunk csapatfőnöknek, főmérnöknek, de a navigátorunk személye sem kell, hogy állandó legyen. Ki akarná, hogy mindig ugyanazt az unott pofát lássa maga mellett minden nap, amikor egy dekoratív hölgyet is maga mellé ültethet? Elvégre ott az anyósülés, vagy mi a szösz.

Saját csapathoz saját dizájn is dukál. Ezt az ősi dakota közmondást a Codemastersnél is jól ismerik, mert minden járgányunkat egyformára tudjuk varázsolni azzal, hogy kiválasztjuk a négy fő színt és a nekünk szimpatikus mintaelrendezést. Szépen lassan elkezdenek csöpögni a szponzori hirdetések is, ezeket hat helyre tudjuk felpakolni az autón. Alapesetben persze csak egyet tehetünk fel, de ha nem sajnáljuk rá a pénzt (márpedig ne tegyük), akkor kinyithatjuk a maradék helyeket is. Hosszú távon logikus, hogy visszatérül az anyagi áldozat, engem azonban a játék már itt képes volt meglepni. Történt ugyanis, hogy a szponzori szerződéseket annak fejében kötöttem meg, hogy azok közül melyik látszik jól az autó festésén (így szokás valójában is, nem?). Azt nem vettem figyelembe, hogy ki mit gyárt vagy forgalmaz ezek közül. Egy hangtechnikával foglalkozó cég már a szponzoraim között volt, amikor is még egy ilyet szerettem volna megjeleníteni a kocsimon, de ezt az érdekütközés miatt nem engedte meg a játék. Hát milyen megoldás ez, ha nem zseniális?

ZAB HAJTJA A LOVAT, NEM AZ OSTOR

A csapat gördülékeny működéséhez nem elég csak pár szerződés és néhány köteg pénz. Oda kell figyelni a háttérintézményeinkre is, azokat a lehető leghatékonyabb módon kell fejleszteni. Ilyen volt a már említett szponzori helyek megvásárlása, de ez magában foglalja például a csapat étkezésének költségeit is. Minden egyes végrehajtott

ADATOK

KIADÓ **Codemasters**

FEJLESZTŐ **Codemasters**

MŰFAJ **verseny, arcade**

INFO

MEGJELENÉS 2017.06.09.

ÁR 17 000 Ft

GÉPIGÉNY

AMD FX / Intel Core i3, 4 GB RAM, AMD HD5570 vagy NVIDIA GT440 1 GB VGA, 50 GB HDD.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LEGYEN NÁLAD GUMI!

A defektek sajnos szerves részei egy-egy rosszabbul sikerült szakasznak, viszont meg lehet állni kereket cserélni. Ez nem újdonság már, hiszen a DiRT Rally is tudta mindezt, de a DiRT 4-ben már meghatározhatjuk a kocsiban elhelyezett pótkerekek számát is. Amellett, hogy ez súlynövekedéssel jár, nagyon sok értelme nincs egynél többet vinni, hiszen már egy javítás is durva időveszteséget eredményez.

TISZTA UDVAR...

Ha szponzoraink esetleg keveset fizettek nekünk, annak ellenére, hogy nem teljesítettünk rosszul a szakaszon, akkor érdemes elgondolkodni, hogy miért lehet ez. Hát persze! A szervizelések során valószínűleg nem fordítottunk időt az autó megfelelő tisztaságára, így nem látszottak jól az elhelyezett hirdetések. A lényeg tehát, hogy hibafelméréskor ne sajnáljuk azt a kicsi időt az autó lemosására is!

SZAKI BÖRZE

Az autó karbantartásában a legfőbb szerepe a mérnököknek van. Ha elég pénzt kapartunk már össze, akkor időnként nézegessünk vissza a munkaerőpiacra, mert a karrier előrehaladtával jobb és jobb szakemberek tűnnek fel a színen. Versenyautónk állapota hosszú távon is lényeges, mert a kvalifikáltabb mérnökökkel a használtpiacon is jobb árakon tudjuk majd eladni a megunt vasakat. Azért mi is vigyázzunk rá!

Egy ilyen poros futam után kifejezetten felemelő érzés lehet autómosóba menni.

fejlesztés növeli a hatékonyságot, legyen a cél akár a szerződések megkötése vagy az autó gyorsabb és hatékonyabb megjavítása. Részletesen ez a négy oldal is kevés lenne, hogy kivesézzem, de számszerűleg 12 területen lehet változtatásokat végrehajtani, méghozzá legalább 5 szinten. Ez minimum 60 zsebbenyúlást eredményez, de mint a szponzoroknál is, előbb vagy utóbb pozitívba fordul a mérleg nyelve. Még egy gondolat a támogatókhoz: a szerződések hosszát igyekezzünk észben tartani, mert a játék nem fog figyelmeztetni minket arra, hogy egy kontraktus éppen a lejáratához közelít. Ha ez így van, akkor sincsen semmi baj, viszont az autón gyakorlatilag semmi nem fog megjelenni a versenyeken, és a támogatók által kitűzött célok sem jönnek szembe a futamok kezdetekor, így saját tárcánkat rövidítjük meg, igencsak hatékony módon. Csapatunk autóparkját három módon is gyarapíthatjuk. Ritkán, de megtörténik az is, hogy nyerünk egy-egy vasat, azonban a járgányok túlnyomó többségét magunknak kell megvennünk. Ahol lehetséges, ott persze mehetünk kölcsönautóval, bizonyos bérleti költségek fejében, de inkább javaslom, hogy nézzünk szét a kereskedésben. Ha nagyon megszorulnánk, akkor van lehetőség használtautó megvételére is, de ezt annyira nem javasolnám. Hála az égnek, a csapatom még elbírja az új autók jelentette anyagi bántalmakat.

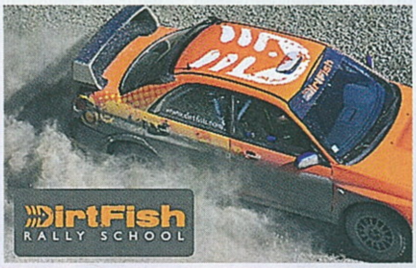
KORMÁNYVÁLTÁS

A team körüli sertepertélést egyelőre berekeszteném, kalandozzunk inkább a DiRT 4 kínálta helyszínek felé, és egy kicsit foglalkozzunk az autók irányításával is. Mint azt a bevezetésben taglaltam, nem keményvonalas szimulátorról beszélünk, hanem egy nagyon jó irányítási paraméterekkel rendelkező könnyed autós programról. Mit is jelent ez? Azt, hogy gyakorlatilag a billentyűzettől a kormányokig mindennel tudunk olyan beállításokat találni magunknak, amik mellett kifejezetten élvezni fogjuk a DiRT 4-gyel eltöltött perceket. A manuális váltást, mondjuk, klaviatúrán nem ajánlanám, de ez lehet, csak az én képzelőerőm szegénységi bizonyítványa. Kormányt azonban érdemes lehet vásárolni vagy kölcsönkérni pár napra, mert az élmény úgy lesz igazán autentikus. A force feedback ugyan nem a legjobbak között van leprogramozva – ezzel a DiRT Rally is sokat küzdött –, de ettől függetlenül is élvezet a játékot így irányítani. A forgásszöget körülbelül 540 fokosra kell beállítani, hogy az minél közelebb legyen egy valódi raliautóéhoz.

Jómagam egyik autós játékban sem vagyok híve az eszetlen driftelésnek, de talán a DiRT 4 lehet az első olyan cím, ahol még magamat is meg tudom lepni egy-egy derékszöghöz közelítő kanyar bevételekor, mert annyira könnyedén és élvezetesen tudom végrehajtani a kézifékes manővereket. Ez a DiRT 3-ban sem volt kevésbé rossz, de a Gymkhana eventek karrierbe erőltetése elvette a kedvemet mindentől. Utóbbi itt csak egy plusz adalék a rengeteg szemezgetnivaló mellé, mert az úgynevezett Joyride menüből érhetjük el ezt a fajta szórakozást. Két műfajban kell megmérettetnünk magunkat az érmekért cserébe, ezek pedig a bálazúzás és az időre való körözgetés. Tízféle kihívást teljesíthetünk, egyenként 6 fejezetre bontva, ami akár egy külön játékra is elegendő elfoglaltság lenne. Ami tényleg fontos az egészben, hogy ez nem kötelező! Felesleges idegeskedés és frusztráció faktor kiiktatva. Helyszínéül az a Dirtfish akadémia szolgál, amiről keretes anyagaink között olvashattok.

DIRTFISH, AVAGY TANULNI SOSEM KÉSŐ!

Bizony, mert a DiRT 4 is rendelkezik a maga oktató és szórakoztató módjával. A Dirtfish egy egészen egyedülálló raliiskola, amelyet egy 1917-ben épített fakitermelő-telep területén hoztak létre 2010-ben, Washington államban. Észak-Amerika leghíresebb oktatóközpontjává nőtte ki magát, és 2014-ben saját versenycsapatot is alapítottak, majd 2015-ben már rajthoz is álltak egy rali és egy ralikrossz pontversenyben is. 285 000 négyzetméteren tehetjük magunkévá a ralizás minden fortélyát, és a játék is itt tanít meg minket az alapokra. A leckék teljesítése nem kötelező, de akkor mindenképpen ajánlott, ha még nem bírunk kellő tapasztalattal a hasonló játékokat illetően. A Dirtfish egyben csapatunk székhelye is, és itt zajlanak a Gymkhana gyakorlatok is, amelyek kikapcsolódást biztosítanak a „szürke" versenyhétköznapokon. Jó szórakozást, srácok!



ITT NEM JOKER A GONOSZ

A ralikrossz szerelmeseinek nem újdonság, de másoknak nem hangzik ismerősen a Joker-kör fogalma. Ez egy olyan pályaszakasz, amely eltér a normális vonalvezetéstől, vagy hosszabb, vagy lassabb a megszokott útvonalnál. A verseny során előre meghatározott számban mindenkinek teljesítenie kell ezt a csapást is, mert különben kizárják a futamból. Érdekesség, hogy 2017-ben a WTCC is elkezdte alkalmazni ezt a taktikát.

PIROS KOCSI, SÁRGA TETŐ

A buggyval való versenyzés elsőre nem lesz leányálom. Iszonyatosan csúszkálnak, a legkisebb gázadásra is eszeveszettül képesek reagálni, ha a beépített segítségeket nem szeretjük alkalmazni. A kisebb crosskart modellek pedig egyenesen zabolázhatatlannak tűnhetnek. A trükk a kevés fékezésben, valamint a csakis egyenesben történő gázadásokban rejlik. Nyugi, hamar rá fogtok érezni a homok édes ízére!

MŰSZERFALI NÉZET

A DiRT 4 alapvetően kétfajta beállítást kínál. Van a könnyedebb Gamer szint, és van a realisztikusabb Simulation szint. Míg előbbiben értelemszerűen a billentyűzetek és kontrollerek virtuózai fognak ádáz csatákat vívni, addig utóbbiban a belső nézetek is szerepet kapnak majd. Érzésem szerint a teljes belső kameraállás nagyon távoli a kanyarok érzékeléséhez, ezért ajánlom a műszerfalra való kiülést.

TUNING, TUNING

Ha van már saját autónk, valószínűleg fel fogunk figyelni a szervizállásokban található Upgrade menüre. E-től egészen A kategóriáig tudjuk felturbózni a fontosabb alkotóelemeket, de vigyázzunk vele, mert könnyen túl jó is lehet, ami miatt nem indulhatunk egy adott futamon. Ha már fejlesztettetek, akkor nem javaslom a visszabutítást, mert az is pénzbe kerül. Vegyetek inkább egy gyengébb kocsit is.

NICKY GRIST – MCRAE FEGYVERHORDOZÓJA

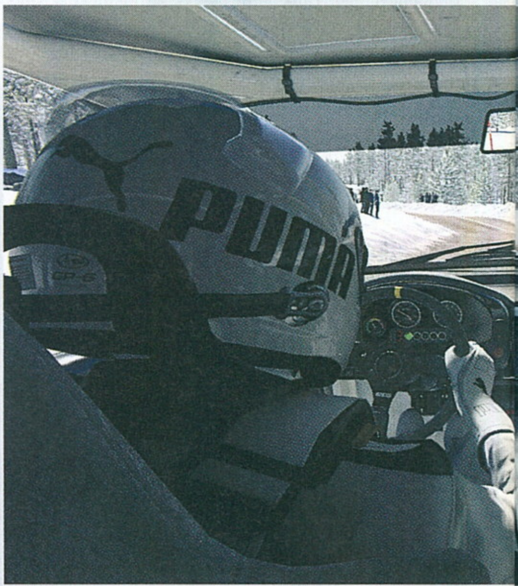
Nicky Grist neve egybeforrt a ralitörténelemmel. Ő volt ugyanis a legendás Colin McRae navigátora 1997 és 2006 között, ebben az időszakban 17 versenyt nyertek meg közösen, de Grist győzelmeinek száma összesen 21-re rúg. Nem sok olyan ember van, aki többet tudna Colinról, mint a walesi sportember, és a DiRT 4 promóvideói egyikében is anekdotázik közös élményeikről. A lassan 56 éves úriember 2006-ban vonult vissza az aktív versenyzéstől, de már 1998-ban is ő volt mindenki segédje a Colin McRae Rallyban. A 2005-ös epizód utáni csendet most a DiRT 4-es szereplése törte meg. Van ugyan hölgy navigátor is a játékban, de igen nagy fegyvertény az, ha Nicky neve díszeleghet a kocsimon az enyém mellett, és az ő hangját hallom végig, miközben vezetek.

A SPANYOL MONTE CARLO

A rali-események 5 országba kalauzolnak el minket. Hogy ne maradjunk ki a mindenféle izgalmas útfelületből, igyekeztek nekünk olyan helyszíneket beválogatni, amelyeken szinte mindent megtapasztalhatunk. A történet az USA-ban indul, Michigan a játszóterünk, ahol az aszfalt és a murva hangulatos keveréke fogad minket, akárcsak a DiRT 3-ban. Megelevenedik előttünk Ausztrália (Fitzroy), ahol nyelhetjük a port akkor is, ha azt nem kedvtelésből csináljuk éppen, de ha jól szerepeltek, akkor mérget vehettek rá, hogy a legjobb kengurutrágyát forgalmazó helyi cégek akarnak majd veletek hirdetni! Ha azonban egy jó hólapátolás hiányozna a nyári szünidőtök vagy szabadságotok kínálatából, akkor Svédországban lehet flipperezni a hófalak között, imádkozva, hogy ne egy szeretethiányos jeti várjon rátok a fák mögött. Szintén nem lehet ismeretlen Powys, ami Wales nyirkos és olykor szürke földútjaira visz el minket, tarkítva néhány vízátfolyással és kellemetlen pályaszéli objektumokkal. A DiRT Rallyban egyértelműen a favoritom volt, mert annakidején még a Network Q Rally nevelte belém az autós programok iránti szeretetet, és kifejezetten az akkori hangulat kerít ilyenkor hatalmába. Az ötödik helyszín pedig Tarragona, Spanyolország. Egészen szokatlan módon az aszfaltos meneteket nem Angliában vagy a híresneves Monte Carlóban kell lefutnunk, hanem Katalónia kanyargós útjain, városkáinak kis utcáiban, amik nem fukarkodnak a macskakővel és a szinte önmagukba visszaforduló hajtűkanyarokkal sem.

Gebbbe lett a Norvég Szappantartó Derbi egyetlen magyar győztese. Hadd gratuláljunk innen is!

A világjárás persze nem ért még véget. A teljesen hivatalos ralikrossz VB licenc birtokában a 3 ismerős DiRT Rally helyszín (Anglia – Lydden Hill, Svédország – Höljes, Norvégia – Hell) mellé megkapunk még kettőt, Portugáliából Montaiegre és Franciaországból Lohéac pályáit. Azt gyorsan hozzátenném, hogy mindez még mindig nagyon messze áll a valóságban 12 helyszínt magában foglaló bajnokságtól, de remélhetőleg DLC formájában azért gondolnak majd ránk a Codies háza táján, bármennyire is nem szeretjük az effajta üzleti modellt. Talán majd a licencekkel szintén rendelkező Project Cars 2 fejlesztői beválllalják a pályák elkészítését? Ha igen, akkor nagy ziccert hagy ki a Codemasters. A túránkból nem maradhatnak ki a Landrush helyszínek sem, ahol a buggykat, crosskartokat és terepjárókat hajthatjuk meg egy-egy gerincet nem kímélő ugrató kíséretében. Itt ellátogatunk Kaliforniába, Nevadába és Mexikóba is – bevallom, hogy ezek között sok látványbeli különbséget nem fedeztem fel.



DiRTénelem

A DiRT-játékok közel 20 éves múltra tekintenek vissza, úgyhogy ideje feleleveníteni, honnan is indult ez a mindmáig közkedvelt sorozat.

Colin McRae Rally

A sorozat első része, ami szimulátorjellegű játékmenetet villantott az alapvetően V-Rally uralta időkben.

1998

PS, PC

Colin McRae Rally 2.0

A kissé arcade-esebb CMR 2-t sokan szerették, a keményvonalas rajongók azonban fanyalogtak.

2000

PS, PC

Colin McRae Rally 3

Sokan várták a harmadik részt, ami konzolokon remek lett, a PC-s változat azonban siralmasra sikeredett.

2002

PS2, XB, PC

Colin McRae Rally 04

A játék, aminek a 3. résznek kellett volna lennie: remek raliprogram, bár ez sem szimulátor.

2003

PS2, XB, PC

Colin McRae Rally 2005

A majdnem minden platformra átírt 2005 tulajdonképpen a 04 tartalmi felújításaként fogható fel.

2004

PS2, XB, PC, PSP, mobil, N-Gage

„Hé, ez nem is kicsi, nem is piros, és a teteje sem sárga! Nem azt mondtuk, hogy ugyanolyan legyen, különben dühbe jövünk?"

el felettem, de nem ez történt. Ezek az apróságok feledtetnek olykor sokkal nagyobb balgaságokat is.

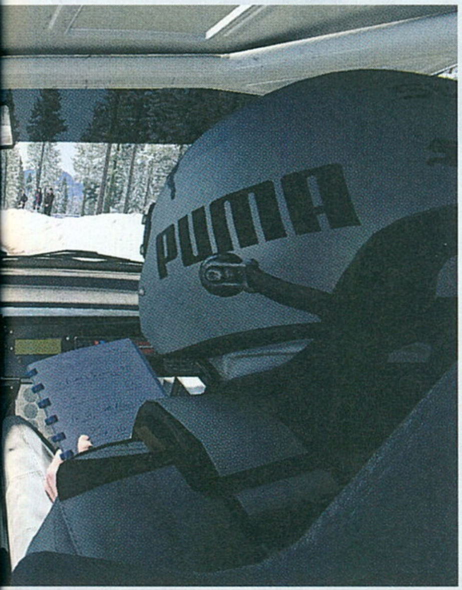
RÓZSASZÍN PISZOK?

Gyakorlatilag kevés támadható pontja akad a játéknak, még az említett ralikrossz helyszínhiány ellenére is. Elvégre hasonló mennyiséggel ez a DiRT 3-ban is tökéletesen élvezhető volt, de a Slightly Mad Studios könnyen ráérbolhat majd a lehetőségre. A zenei kínálatot nemcsak a játékhoz komponált zeneszámok színesítik, hanem végre ismert előadók dallamai is, kifejezetten hangulatos változatosságot teremtve ezzel. Csak hogy párat említsek, felcsendül például egy kis The Hives, Queens of Stone Age és még a Bastille-t is hallhatjuk feltűnni. Le a kalappal!

A többjátékos módot illetően azonban fura módon azt kell mondanom, hogy lehetne egy kicsit szigorúbb a büntetések kiosztása. Sokszor kerültem olyan helyzetbe, hogy valaki az elég feltűnő levágások miatt került előnybe velem szemben. Máskor az AI ellen versenyezve tapasztaltam azt, hogy féktávokon az ellenfelek könyörtelenül képesek bemenni egymás alá, poénos repüléseket eredményezve ezzel. Volt olyan alkalom is, hogy amíg újra nem indítottam a játékot, a kutya füléért sem volt hajlandó felismerni a kormányomat. Ebben az esetben nyilván nem beszélhetünk rendszeresen előforduló problémáról, de azért még nem árt néhol kicsit belenézni a kódba. (Kis kitérő, de érdemes megemlíteni:

SEBESSÉGÉRZET ÉS ISMERETLEN VIZEK

A bevezetőben már körüljárt felhasználói megítélés egyik legviccesebb eleme számomra az volt, hogy páran a sebességérzet hiányára is panaszkodtak. Emberek! A karrierünk elején olyan autóval kell versenyeznünk, ami nem fog nekünk rögtön kétszázzal suhanni a szakaszokon, a cél pedig az, hogy beletanuljunk a versenyzés apró finomságaiba. Persze, hogy nincsen sebességérzetünk, amíg egy B csoportos szörnyeteg volánja mögé be nem ültetjük magunkat. Térjünk erre vissza akkor, ha már mindenki legalább két menetet ment egy Audi Quattróval, és a kocsin nem lesz egy karcolás sem!



ÉRTÉKELÉS

A DiRT 4 igazi méltó utódja a harmadik résznek. Ha szórakozásra vágytok, és nem akartok bonyolult beállításokon agyalni, akkor ez a program való nektek!

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO

Nagyon jó optimalizálás, procedurálisan generált szakaszok lehetősége, ralikrossz és egyéb nyalánkságok. Kellő szintig bonyolított csapatmenedzselés, nagyon jó ötletekkel.

KONTRA

Néha feleslegesen agresszív AI, hiányos ralikrossz tartalom, nem mindig elég informatív karriermód.

85%

Most, hogy kidühöngtem magamat, a DiRT 4 egyik legpazarabb újítására is kitérek. Ez nem más, mint a procedurálisan generálható szakaszok lehetősége, méghozzá az egyjátékos és többjátékos módban is. Erre bármely ralihelyszín környezetét és pályaelemeit fel tudjuk használni, mindösszesen csak egy szakaszhosszúságot és egy komplexitást szabályzó csúszkát kell állítgatnunk, majd megnyomni a generálás gombot. Ily módon egy 12 szakaszos ralit is összerakhatunk, és ha tetszett nekünk, akkor későbbi használatra el is menthetjük az egész eseményt. Felfedeztem azért olyan elemeket, melyek könnyen felismerhetőek, gyakran használja őket a generátor, de két egyforma szakasz még így sem születik, biztosítva ezzel a végtelen multiplayer élményt, mert az garantált, hogy nem sok olyan négyzetcentimétere lesz egy eseménynek, amit már mindenki előre fog ismerni. A játék motorjáról már nem egyszer kellett értekeznem itt a Guru hasábjain is, de a rend kedvéért leírom, hogy a Codemasters saját fejlesztésű Ego Engine 4 technológiája hajtja meg a programot. Ezt eddig csak a 2015 után érkezett Formula 1 játékok kapták meg – ennek ellenére nem fogunk sokkal szebb grafikát tapasztalni, mint a DiRT Rallyban, de a látványra sok panasz ettől függetlenül sem lehet. Engem kilóra megvettek azzal, amikor egy szerencsétlen borulásom után elindulva fokozatosan szépen végigrepedt a szemem előtt a szélvédő. Teljesen úgy nézett ki, mintha egy utasszállító repülő haladt volna

A DiRT 4 remek játék lett, ne higgyetek azoknak, akik egy sima félreértésből fakadóan rosszul ítélik meg a programot!

az állandó vesszőparipa Project Cars például olyanra is képes volt, hogy egyik versenyen még minden rendben ment, a következőn meg a rajtrácson ragadtunk, mert a kormányunk egyszerűen nem reagált semmire. Pedig még csak azt sem lehet mondani, hogy régi darab, mivel egy Logitech G29-ről volt szó. Pironkodva gyűjtöttem be a szidalmakat azoktól, akik a rajtrácson belém jöttek emiatt, majd kiléptem.) A lényeg az, hogy a DiRT 4-re csak akkor lehet rosszat mondani, ha elfelejtjük azt, hogy mit is várunk el a programtól. Az élményszintű szimulációt, tökéletes úttartást és tapadást majdhogynem megkapjuk, de kellően megengedő a program ahhoz, hogy ne törjünk szét minden kezünk ügyébe kerülő tárgyat miatta. Igazi méltó folytatásról van tehát szó, amelynél még hihetünk a minimum gépigényt taglaló információknak is, biztosan el fog futni azon is, a kellő kompromisszumok megkötése után. Az tuti, hogy a DiRT 4 kiváló szórakozás egy-egy szabad óránkban!

Colin McRae: Dirt

A Codemasters rebootolta a sorozatot, ámbár névadója nem sokkal a premier után, balesetben életét vesztette.

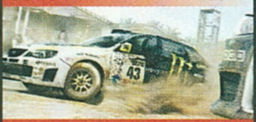
2007

PS, PC

Colin McRae: Dirt 2

Az utolsó McRae-névre keresztelt ralijáték. Arcade-es őrület sok-sok játékmóddal és pályával.

2009



PC, PS3, X360, PSP, Wii, DS

DiRT 3

Hat évig az utolsó számozott epizód, sokak szerint a sorozat csúcsa, ámbár ez sem mondható szimulátornak.

2011

PC, PS3, X360

DiRT: Showdown

A roncsderbis mellékág vegyes értékeléseket kapott, a Codies újabb szünet mellett döntött.

2012

PC, PS3, X360

DiRT Rally

A szimulátoros visszatérés, az Early Access modell egyik díszpéldánya, a sorozat talán legkiválóbb része.

2015

PC, PS4, XONE

A KLÓNOM HÁBORÚJA

EVERSPACE

[IRTA CHRIS] Szuperlátványos űrhajós játék roguelike elemekkel. Nekem ennyi elég is volt ahhoz, hogy beszippantson az Everspace Kickstarter-kampánya, a program pedig május végére teljes formát öltött. Hogy megbántam-e a befektetett pénzt? Egy picit talán igen.

Bevallom, élek-halok a repülőgép- és az űrhajó-szimulátorokért. Viszont egyszer meghúztam magamnak egy határt, amit ha átlép az adott játék, inkább messzire elkerülöm. Ez a határvonal az életszerűséggel van összefüggésben, egyszerűen nem tudom feldolgozni, ha egy repülőgépnek 300 rakétája és 45 bombája van, vagy azt, hogy az űrben úgy csúszkál az űrhajóm, mintha vízicsúszdában lenne. Most viszont átléptem ezt a kivagyiságból, fellengzősségből rajzolt vonalat, és belevetettem magam az Everspace gyönyörű világába, ami minden bugyutasága ellenére elvarázsolt.

MERT EZ ŰRANYAG

És hogyan sikerült az Everspace-nek magába bolondítania? Nos, ha sorrendbe kéne raknom, mi az, ami leginkább tetszett benne, valószínűleg első helyre tenném a szemkápráztató látványt, ami az első videókkal levett a lábamról. Az Everspace ugyanis nem csupán jól, hanem fergetegesen néz ki, ami egy olyan kis csapat részéről, mint az elsőjátékos ROCKFISH Games (na jó, mobilra már készítettek ezt-azt) nagyon nagy teljesítmény. Ezután jönnek listámon a sokak által gyűlölt roguelike elemek, amiket én személy szerint szeretek, majd a vérpezsdítő akciórészek. Szóval

ADATOK

KIADÓ
ROCKFISH Games

FEJLESZTŐ
ROCKFISH Games

MŰFAJ
űrhajós akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.26.

ÁR
Steamen 28 euró (kb. 8600 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel CPU Core i3 CPU, 4GB RAM, Nvidia GTX 480 v. AMD Radeon HD 5870 VGA kártya, 8 GB HDD.

ez a triumvirátus az, ami hosszú órákra a monitor elé szegezett. De milyen játékról is beszéltünk, miről is szól az Everspace?

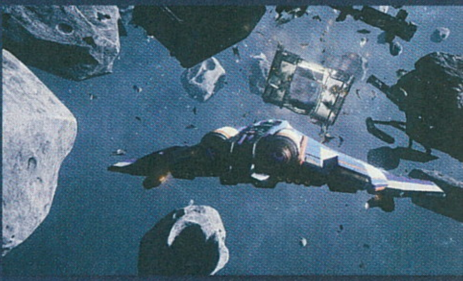
A program egy igen semmitmondó történettel nyit, aminek félperces nyitányából nem tudjuk meg, hogy kik vagyunk, hol járunk, mit és miért cselekszünk. Csupán annyi világos számunkra, hogy egy űrhajóval kell menekülnünk, és csillagrendszerről-csillagrendszerre ugrálva kell elérnünk egy távoli szektorba. Igen ám, de a szóban forgó menekülőút rendkívül kockázatos. Minél beljebb megyünk az űr mélyére, minél messzebb kerülünk a startvonaltól, annál több veszély leselkedik ránk a különféle ellenséges vadászpilóták képében, akik rendre megpróbálnak minket likvidálni. Ez pedig gyakran sikerül is nekik. Ilyenkor hősünk megszűnik létezni, mi pedig kapunk egy újabb klónt, majd újra nekivághatunk a menekülésnek. Aztán meghalunk megint, még egyszer, még hatszor, és szép lassan ráébredünk, hogy ebből az Idétlen időkig jelenetből sosem fogunk szabadulni.

ŰRFARMOLÓGÉP

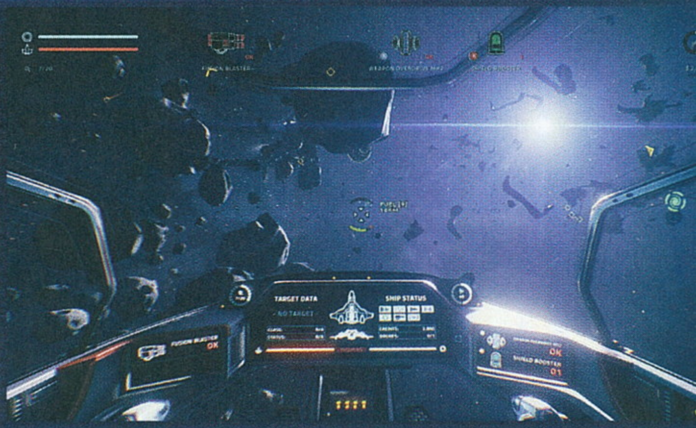
Vagy talán egyszer mégis, de a szabadulókártyát nem adják olyan könnyen. Ahhoz, hogy kikerüljünk az időhurokból, komoly kitartásra és fegyelemre lesz szükségünk, és itt jön a képbe a játékban található úgynevezett perk-rendszer, melynek köszönhetően – apró léptekkel ugyan, de – minden halálunk után fejleszthetünk képességeinken és űrhajónkon, ezzel pedig mindig egy kicsivel több esélyünk lesz a túlélésre. Az első 5-10 halálunk például még a 3-as szektor elérése előtt bekövetkezik, de ha elég ideig gyűjtjük a pénzt a kilőtt ellenséges pilótáktól, akkor szépen lassan azon kapjuk magunkat, hogy több esélyünk van a harcokban, és végül eljutunk a hőn áhított 4-es szektorba is, amit elérve kapunk egy másodlagos felszerelést is a hajónkhoz. Minél távolabb jutunk, úgy kapunk egyre átfogóbb képet a történetről is, amit képregényszerű jelenetekkel mutat be a játék.

Az Everspace-ben az elsődleges gyűjthető fejlesztési forrásunk a pénz lesz, ebből vehetünk magunknak perköket minden halál után, melyekkel növelhetjük a reputációnkat az egyes frakcióknál, javíthatunk a fegyverek kritikus találati esélyén és sebzésének mértékén, valamint tehetünk perköt arra is, hogy még több pénz potyogjon ellenfeleinkből. Jussunkat érdemes mindig teljesen elkölteni, ugyanis a megmaradt összeg az enyészeté lesz. Fontos tényező még a játékban az üzemanyag, ami minden ugrással fogy, ezért

Szó mi szó, kicsit megtépázták szegény hajónkat, de sebaj, a klónunk már készen áll rá, hogy átvegye a helyünket.



Azt tudtátok, hogy a filmekkel ellentétben az aszteroidák között hatalmasak a távolságok?



gyakran kénytelenek vagyunk harcolni csak azért, hogy még több naftát találjunk ahhoz, hogy 2 ugrással tovább juthassunk.

A szóban forgó rendszerek nagyjából 20 km átmérőjű buborékok, amelyeket mindig véletlenszerűen állít össze számunkra játék a már meglévő variációkból (különféle színű és anyagú nebulaködök, aszteroidák, fényviszonyok stb.). Ennek köszönhetően szinte sosem látunk majd két egyforma területet, amitől nemcsak szép, de változatos is lesz az elénk táruló űr. Ezek a zónák többnyire tele vannak aszteroidákkal, űrhajóroncsokkal, űrbányákkal és civil szállítóhajókkal, melyeknek utazói egyébként néha apró küldetéseket is ránk bízhatnak. És persze ellenséges figurákkal is bőven összeakadhatunk, akik általában csapatokban rontanak ránk. Ha szerencsénk van, 2-3 gépből álló flottákkal kell felvennünk a harcot, de előfordulhat az is, hogy két egymással háborúzó fél közé keveredünk, és pikk-pakk elpusztulunk. Emellett nagyobb cirkálók is fel-felbukkannak a mélyűrben, amelyekkel nagyjából úgy zajlik egy harc, mint bármilyen főellenféllel egy roguelike játékban.

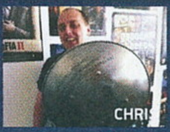
Ezenkívül a zónák egyes pontjain találhatunk érceket, gázokat, plazmát és egyéb gyűjthető cuccokat is, melyekkel javíthatunk aktuális klónunk túlélési esélyein. Az ilyen tárgyakat nem vihetjük tovább halálunk után (kivéve a hajófestéseket és tervrajzokat), tehát ezeket érdemes mindig „elkölteni" az Equipment menüben, ahol a már meglévő tervrajzaink alapján különféle kütyüket és fegyverrendszereket készíthetünk. Gyárthatunk rakétákat, pajzsrendszereket, fejleszthetjük a fegyvereink egyes tulajdonságain, a néha felbukkanó kereskedőknél pedig eladhatjuk a felesleges anyagokat. Az alapanyagokon kívül rengeteg lootolható tárgyat is találhatunk az űrben, amiket aztán rögtön felszerelhetünk a hajónkra, de nyersanyagokért cserébe be is zúzhatóak. A loot-rendszer esetében teljesen a szerencsére vagyunk bízva, ugyanis sosem tudhatjuk, hogy az űrben lebegő konténerek mit rejtenek. Akad olyan szuperhasznos felszerelés például, amely lelassítja az időt a környezetünkben, vagy olyan, amely rövid ideig javítja a pajzs- és a fegyverrendszerünket. Emellett természetesen fegyvertípusból is legalább tucatnyi létezik, melyek használata más-más harci technikát igényel tőlünk, valamint nanorobotokat is fölszedhetünk, amikkel javíthatjuk a sérült hajótestet. Az, hogy milyen messzire jutunk tehát az űrben, egyrészt függ az aktuális perkjeinktől, az ügyességünktől, valamint a szerencsétől, hogy épp milyen tárgyakba botlunk bele az egyes zónákban. És akkor még nem említettem az idegen civilizációkat, a fekete lyukakat, a különféle űrhajótípusokat, valamint a szűkös, aknákkal telepakolt elhagyott telepeket, amelyek voltaképpen mini-dungeonök, ahonnan további lootot szedhetünk fel, ha kipucoljuk azokat.

Az egész játék a folyamatos grindelésről szól, amit sajnos csak a legnagyobb rajongók nem unnak meg.

Tippcsokor kezdőknek

A kezdeti lépések elég nehézkesek lehetnek, ezért az induláshoz összeállítottunk pár tanácsot azoknak, akik úgy döntenek, adnak egy esélyt az Everspace-nek. A legfontosabb, hogy a fejlesztésnél elsőként a Credit Loot Bonusra tegyél pontokat, utána jöhet a többi perk. Használj Pulse Lasert a pajzsok semlegesítéséhez, és Gattling ágyút a páncélzat elpusztításához. Ha túl sok az ellenfél, vonulj fedezékbe a semleges egységek mögé: ha meglövik őket a támadóid, máris új partnerre tettél szert. Vegyél fel mindent, akkor is, ha nincs rá szükséged, ugyanis mindent bezúzhatsz alkatrészeknek. A kommunikációs antennák nagyon hasznosak, ezeket meghekkelve látni fogod a zónában lévő összes felszedhető tárgyat. És ami a legfontosabb: nézz át minden érdekesnek tűnő objektumot, mert biztos lehetsz benne, hogy azok mélyén találni fogsz valamit.

ÉRTÉKELÉS



Egy igazán ügyesen összerakott és parádésan tálalt játék, ami az első 8-10 óráig szórakoztató marad. Utána viszont már inkább munka, mint szórakozás.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hihetetlenül látványos, változatos grafikájú lövölde. A játékmechanika rendben van, pontosan olyan, amilyennek az első percektől ígérték.

KONTRA

Egy idő után rendkívül monotonná válik, valamint a történet se mutatkozik meg sok-sok óra játék után sem.

75%

KETTES SZÁMÚ MELÓHELY

A fent leírtak alapján talán már el is kezdtél ábrándozni arról, hogy gyorsan bezsákolod ezt a szuper kis játékot, aztán milyen jókat fogsz űrlövöldözni, de mielőtt nekiugrasz a Steam betöltésének, tedd fel magadnak a kérdést: mennyire bírod a monotonitást? Az Everspace ugyanis bármennyire is szép, bármennyire is próbálja zónáról zónára lekötni a játékost a különféle gyűjthető cuccokkal, voltaképpen nem más, mint egy csodaszép köntösbe bújtatott farmolós program, és mint ilyen, nagyon hamar unalmassá válhat sokak számára. Persze az első 10-15 halálunkat még meg is köszönjük neki, de később olyannyira repetitívvé válik a folyamatos pénzgyűjtögetés, hogy szinte azt érezzük, hogy nem játszani, hanem második műszakban dolgozni járunk a játékba. Ez pedig higgyétek el, nem túl szórakoztató. Főleg a huszadik óra után. Persze megszakításokkal vagy rövid futamokkal még így is élvezhető lehet az Everspace, sőt egyesek számára kifejezetten izgalmas cél lehet az, hogy megpróbálják leküzdeni a zónahatárokat, de ehhez olyasfajta eltökéltség és monotonitástűrés szükséges, ami csak kevés emberben van meg. Ha te ilyen kivételes egyénnek tartod magad, akkor hajrá, irány a Steam! Viszont ha hozzám hasonlóan még 214 játék várja a végigjátszást a könyvtáradban, akkor azt javaslom, hogy inkább költsd valami másra azt a közel 30 eurót, amibe az Everspace kerül.

VASÖKLÖK VIADALA

TEKKEN 7

[ÍRTA CHOCHO] **23 ÉVVEL AZ ELSŐ RÉSZ MEGJELENÉSE UTÁN VÉGRE PC-N IS TISZTELETÉT TESZI A KONZOLON MÉLTÁN NÉPSZERŰ TEKKEN-SOROZAT. A SZÁMOZOTT HETEDIK RÉSZ IGYEKSZIK MEGFELELNI A KOR ÉS A PLATFORM ELVÁRÁSAINAK, GYÖKEREI AZONBAN ANNYIRA MÉLYRE NYÚLNAK, HOGY KÉPTELEN ELSZAKADNI TŐLÜK. EZ PEDIG UGYANANNYIRA JÓ HÍR, MINT AMENNYIRE ROSSZ.**

A Tekken 7 bejelentésekor még úgy tűnt, hogy az egykor playstationös, majd konzolszinten multiplatformmá lett sorozat visszatér a gyökereihez, és csak a PS4 tulajdonosok örülhetnek az új epizódnak. A Bandai Namco azonban már nem az a kiadó, ami egykor volt: a játékgépek mellett a cég a PC-t is favorizálja, legfontosabb játékai rendre megjelennek számítógépre is, ezt a trendet pedig a Tekken 7-nek is követni kellett, így esett, hogy a verekedős játékok egyik legnagyobb titánja is bekerült a Steam áruházába. Az öröm nagy volt, főleg miután kiderült, hogy az átirat remek lett – annyira, hogy a PC-k teljesítménybeli előnye miatt most ezen a platformon a legjobb tekkenezni.

Nem szokásom rögtön a technikai részletekkel kezdeni egy tesztet, itt viszont kikívánkozik belőlem a Namco Bandai dicsőítése, a steames verzió ugyanis egyszerűen pazar. Az egy dolog, hogy még egy közepes gépen is remekül néz ki és fut, de a sok rokon játéknál jelentkező szerverproblémák sem keserítik meg a játékos életét – oké, a megjelenést követő 1-2 napban voltak furcsa kilépések és fagyások, de ezeket villámgyorsan javították, ennyi pedig 2017-ben azért (sajnos) belefér. A program egyébként az Unreal Engine 4-en alapul, ennek köszönhető a remek optimalizáltsága és a tény, hogy jól skálázható – summa summarum, ha több releváns platformmal rendelkezel, akkor is érdemes a PC-s

Ezt a rúgást még Chuck Norris is megirigyelné, feltéve, ha nem ő találta volna fel.

kiadást választani, ha másért nem, hát az ára miatt (a PC-s kiadás cirka 5000 forinttal olcsóbb a konzolosnál, és nem tartalmaz lemezt, csak letöltőkódot).

JÓ-JÓ, DE MI IS EZ?

Persze nem szabad elfelejteni, hogy a Tekken eddig nem volt jelen PC-n, így bizonyára akadnak olvasók, akinek fogalmuk sincs róla, miért is nagy szám ez a játék. Na, szóval a Tekken egy verekedős széria, ami játéktermekben és PlayStationön kezdte életútját, hogy letaszítsa a trónról az akkor nagyon menőnek számító SEGA-féle Virtua Fightert (ez a sorozat mára gyakorlatilag kihalt). Az idők folyamán rátalált saját egyéniségére, és egy olyan bunyós program lett belőle, ami a többi rokon (főleg PC-n is elérhető) alkotással szemben elsősorban a közelharcra és a személyes, brutális összecsapásokra fókuszált. A Tekken karaktereit mindig hatalmas méretben látjuk a képernyőn, és ahhoz, hogy verekedhessenek, közel kell állnunk velük egymáshoz. Itt aztán hiába nyomkodjuk a gombokat össze-vissza, a győzelemhez a jól kiismert kombók pontos használata vezethet csak el bennünket. Minden egyes pofon elemi erejű, szinte érezzük, ahogy bevisszük az ütéseket, ezért a Tekken a többi verekedős sorozatnál is brutálisabbnak hat – éri el mindezt úgy, hogy egyébként egyáltalán nem véres, szóval aki Mortal Kombat-szerű kivégzéseket vár, csalódni fog.

A Tekken esetében a brutalitás inkább az izompacsirta szereplők marcona arckifejezésén és erőteljes mozdulatain érhető tetten. És ez már így van minden idők legsikeresebb és legbefolyásosabb epizódja, a Tekken 3 óta, ami nemcsak hogy meghatározta a sorozat későbbi irányvonalát, de az első PlayStation képességeinek határait is kitapogatta – e sorok írója is a harmadik résszel találkozott először, hogy aztán – szégyen, nem szégyen – emulátoron zúzzon vele suli után. A Tekken 3 bemutatta a széria legfontosabb karaktereit, állandó mozdulatait, és egy olyan 3D-s verekedős mechanikát, amilyet addig nem nagyon láttunk. A Tekkenben ugyanis, bár a szereplőket oldalról látjuk, nagyon fontos szerep jut a manőverezésnek, az ide-oda balettnek, emiatt a helyszínek is nagyobbak a legtöbb rokon játékban látottnál, és a védekezés vagy visszalépés sem olyan hangsúlyos, mint inkább a kombók megőrzése érdekében történő oldalazás. Egy Street Fighter vagy Mortal Kombat után szokni kell az átállást, de ha egyszer kiismered a Tekken mozgáskultúráját, annyira beleszeretsz, hogy sok más bunyós programban is ezt fogod keresni – hiába.

A Tekken 7 nem az a játék, amit a története miatt fogunk szeretni, de verekedni nagyon is jó benne.

Ez persze nem jelenti azt, hogy a Tekken hibátlan vagy jobb a többi verekedős sorozatnál. Épp csak megőrizte eredetiségét, ami sajnos egyben azt is jelenti, hogy alig változott az évek folyamán. Ha valamelyik részt kitanultad, az összessel elboldogultál, emiatt pedig kicsit unalmas lett a folyatások egymást követő sora, amit a fejlesztők is észrevettek. A Tekken 6-ban egyszer megpróbálták újítani (oldalra scrollozós sorozatverekedések, Rage Bar), de sajnos sikertelenül, a hetedik rész pedig ismét próbálkozik a szabályok felrúgásával, de szerencsére korántsem olyan markánsan, hogy elvegye a játékosok kedvét.

HETEDIK MENET

Kezdjük a legfontosabb újdonsággal: a Tekken 7 a sorozat történetében először kidolgozott sztorimóddal jelent meg. A The Mishima Saga című egyjátékos komponens a játék két szereplője, Jin és Heihachi történetét meséli el, akik az Iron Fist tornával szeretnék megváltoztatni a világot – utóbbi a Tekken világának bajnoksága, amit az univerzum legnagyobb harcosai számára rendeznek meg. Manapság a sztorimód elengedhetetlen kelléke a verekedős játékoknak, főleg mióta a NetherRealm Studios sorra adja ki az akciófilmeket lepipáló forgatókönyvvel és kampánnyal ellátott címeit – emlékezzünk csak az egy hónappal korábban bemutatott, nagyszerű Injustice 2-re, ami jobb bármely DC-filmnél. Szóval a japánok igyekezete érthető, ám sajnos a Tekken 7-en nagyon látszik, hogy az ottani fejlesztőknek fogalmuk sincs arról, a jó sztorit eszik-e vagy isszák. A The Mishima Saga úgy folytatja a már húsz éve futó széria fő történetvonalát, tudjátok, azt, amire senki sem emlékszik, mert ugye a kanonitása töredezett, nehezen követhető, elvégre a korábbi epizódok esetében mindössze a játéktermi Arcade mód jeleneteinek bizonyos részei számítottak valós elemeinek.

ADATOK

KIADÓ
BANDAI NAMCO Entertainment

FEJLESZTŐ
BANDAI NAMCO Studios Inc.

MŰFAJ
verekedős

INFO

MEGJELENÉS
2017.06.01.

ÁR
Dobozosan 11 690 Ft, Steamen 50 euró (kb. 15 ezer Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 3,6 GHz CPU, 2 GB VGA, 6 GB RAM, 60 GB HDD.

LÉGY, AKI LENNI AKARSZ

Ahogy manapság a legtöbb nagy játékban, úgy a Tekken 7-ben is lehetőségünk van rá, hogy testre szabjuk karaktereinket. Számtalan kosztüm és egyéb kiegészítő oldható fel az egyes szereplőkhöz a játék saját pénzének elköltésével, a legelvetemültebbek akár pizzaköpennyel a hátukon is bunyózhatnak – nem, nem tudjuk, ennek mi értelme. A játékmenet szempontjából mondjuk semmi, mert ezek a kiegészítők az Injustice 2-ben látottal szemben nem befolyásolják az adott harcos képességeit, csak és kizárólag vizuális frissítésként szolgálnak. De nemcsak a karakterek, hanem a menük és a státuszjelző sáv is átalakítható, így egy magasabb szintű játékos ellen vívott csata során a képernyő úgy néz ki, mint a karácsonyfa. Jópofa extra ez, bár mi azért jobban örültünk volna, ha kicsit okosabb, hasznosabb keretbe foglalják a személyre szabást.

AZ ÚJ HARCOSOK KLUBJA

A Tekken 7-ben egy halom új szereplővel találkozhatunk, akik közül páran más ismerősek lesznek a sorozat vadhajtásaiból, vagy esetleg teljesen más játékokból (a cikkben is említett Akuma ugye a Street Fighterből származik). Alant mindegyikükről találtok egy kis extra információt, lévén az összes karakter története, múltja és motivációja ki lett dolgozva.

Akuma

Életkor: ismeretlen
Faj: ember-démon keverék
Szakma: harcos
Harcstílus: Satsui no Hado

Veszedelmes gyilkos, akiben démoni vér csörgedezik, és akit csak egy dolog érdekel: a kihívás. A Street Fighter és a Tekken világok kereszteződése révén szerzett tudomást az Iron Fist tornáról, részvétele azonban egy Kazuminak tett fogadalma miatt valósul meg.

Claudio Serafino

Életkor: ismeretlen
Faj: ember
Szakma: ördögűző
Harcstílus: mágikus

Claudio egy rejtélyes olasz fiatalember, aki Heihachi oldalán kénytelen belépni a családi viszályba. Veszedelmes ellenfél: nem elég, hogy pusztán szavai erejével képes elűzni a démonokat, de a testvériség, amelynek tagja, különleges varázslatokra tanította ki.

Eliza

Életkor: 1000+ év
Faj: vámpír
Szakma: ismeretlen
Harcstílus: vérmágia

Eliza egy vámpír, aki a Tekken Revolution narkolepsziás karaktere volt. Egy nap elment aludni, majd arra ébredt, hogy eltelt 600 év, és a világ épp a sokadik világháború kínjait nyögi. Szintén mágikus karakter, de könnyen tanulható, főleg a lövedékei miatt erős.

Gigas

Életkor: ismeretlen
Faj: mutáns
Szakma: ismeretlen
Harcstílus: pusztító

Gigas egy veszedelmes behemót, akinek emberi múltja csupa rejtély, azt azonban tudni róla, hogy ő fogadta örökbe és nevelte harcosnak a kis Katarinát (egy sorral lejjebb). Mutánsként a G Corporation biofegyvereinek sorát erősíti, aminek célja az Iron Fist megnyerése.

Josie Rizal

Életkor: 18
Faj: ember
Szakma: kickboxer, modell
Harcstílus: Kickbox

Josie sokáig élte a kickboxer kamaszlányok modellkedésben gazdag luxuséletét, amikor egy nap összetalálkozott a harcos medvével, Kumával. A Tekken-veterán medve miatt keveredett bele az Iron Fistbe, na meg a Mishimák vitájába.

Katarina Alves

Életkor: 22
Faj: ember
Szakma: ismeretlen
Harcstílus: Savate

Katarina kiskorában veszítette el a szüleit, hogy egy ismeretlen férfi fogadja örökbe és nevelje szeretetben. Később a nevelőapjának nyoma veszett, ő pedig feleskůdött, hogy megtalálja – sajnos késő volt, Gigas már csak az Iron Fist egyik biofegyverellenfeleként tért vissza.

Kazumi Mishima

Életkor: ismeretlen (halott)
Faj: ember-démon keverék
Szakma: orgyilkos
Harcstílus: Karate

Heihachi volt felesége, aki még akkor ismerte meg a veszedelmes cégvezért, amikor az fiatal, törékeny fiúcska volt. Szerelmük kiteljesedett ugyan, de tragikus véget ért, amikor kiderült: a házasság álca volt, Kazumi pedig egy veszedelmes démonklán tagja.

Lucky Chloe

Életkor: 17
Faj: ember
Szakma: cosplayer
Harcstílus: akrobatikus

A kis Chloét a szülei fertőzték meg a cosplaykultúrával, aminek köszönhetően felnőttként is modellkedéssel keresi a kenyerét. Emellett profi táncos és harcművész, akit a G Corporation is leszerződtetett, hogy népszerűsítse a gonosz megavállalatot.

Master Raven

Életkor: ismeretlen
Faj: ember
Szakma: ENSZ titkosügynök
Harcstílus: Ninjutsu

Raven az ENSZ megbízásából teljesít titkos küldetést a Tekken 7 története során: az Iron Fist tornán kell kiiktatnia egy azon részt vevő bunyóst. A sztori azonban hamarosan személyes tónusba fordul, amikor összefut Dragunovval, ex-szovjet ősellenségével.

Shaheen

Életkor: 32
Faj: ember
Szakma: katonai testőr
Harcstílus: katonai

Shaheen az első arab karakter a Tekken 7-ben, és talán egyike a kevés normális szereplőnek. Shaheen a hadseregnél szolgált, majd egy barátjának a cégéhez szerződött, akit balesetnek álcázva ölt meg a G Corporation. Bosszút esküdve megy el az Iron Fistre...

Ez történik, amikor a vidéki diszkóban beszólunk a helyi legmenőbb csávónak, amiért éppen párducmintás ingben csajozik.

Ez már önmagában bajos start tehát, de mégsem ezen csúszik el a Tekken 7, hanem a banális, néha tényleg facepalmot generáló forgatókönyvön, a röhejes karaktereken, és az Injustice- vagy a Mortal Kombat-játékokban látott drámák után egyszerűen nevetséges siránkozáson. Meg úgy eleve az alapfelvetésen: Jin, az előző részek hőse világháborút robbantott ki (!), hogy ezzel előcsalogasson egy emberi bánattal táplálkozó démont (!!), akit az emberiség érdekében kihívott egy bunyóra (!!!), de amikor győzött, maga is démon lett (!!!!), és most ősellensége, a Mishima nevű óriáscéget vezető Heihachi mester próbálja megállítani (!!!!!). Persze az összesen 15 főfejezetre bontott sztori később sem válik értelmessé, és a kábé 4-5 órás végigjátszás után még további szereplők egyéni háttértörténeteivel is lehet bővítgetni az egyébként is fárasztó történetet – hurrá.

Félreértés ne essék, értem én, miért lett ilyen a Tekken 7, hiszen a japánban élő ősrajongóknak az efféle hulladékhalom még szórakoztató is lehet. Nyugati szemmel nézve azonban megbocsáthatatlan a dolog, nem beszélve arról, hogy szerintem csak a trendek majmolása végett erőszakolták bele a programba a sztorimódot. Ezt két okból kifolyólag gondolom így: egyrészt, mert az Arcade mód megmaradt, sőt egyes szereplők itt teljesednek ki igazán; másrészt pedig, mert a zene a játékban dubstep, azaz egy olyan ricsajműfaj képviselője, ami már a betörésekor sem állt jól túl sok játéknak vagy filmnek, hát még ennyi évvel utána. Szinte látom magam előtt, ahogy a Namco brainstormingján a japán fejlesztők lázasan keresték a „menő dolgok nyugaton" kulcsszó-együttest a Google-ön, majd amikor ráakadtak egy listára a BuzzFeeden, pontról pontra teljesítették azt – kár, hogy az a cikk 2012-es lehetett.

TÁVOLRA RÚG A RETRÓ

Ez a filozófia egyébként az új karakterek rostáján is tetten érhető. A bal oldalon látható felsorolásból kitűnik, hogy szinte mindannyian távolsági harcmodorban jeleskednek, ami azért nem túl jó megoldás, mert ahogy a cikk elején is írtam, távol áll a Tekken játékmechanikájától. Ennek ellenére azért a Namco Bandai fejlesztői tudják, hogyan kell bánni ezekkel a figurákkal, így a játékegyensúly nem borul fel annyira, hogy a Tekken 7 játszhatatlan vagy élvezhetetlen legyen, de tény: amikor először jön szembe Claudio vagy a Street Fighter-szökevény Akuma, a legtapasztaltabb tekkeneseknek is okoz majd egy kis fejfájást. Még szerencse, hogy a Tekken 7-et megelőzte egy kísérleti Street Fighter X Tekken, mert a távolsági csapások kibalanszolásának csínja-bínja ebből a programból származik. A játékmenet ezenfelül egyébként maradt a régi, egyedül a hatodik rész Rage Arts rutinja módosult jelentősen: amikor már kevés HP-ja van a harcosunknak, elönti őt a méreg, és lehetősége adódik egy mindent vivő támadás betolására – minél közelebbről jön a pofon, ellenfele annál jobban megszenvedi. Ez sokaknak nem jön be egyébként, a fejlesztők szerint viszont taktikusabbak tőle a meccsek, ami főleg az esport szcéna számára fontos előrelépés – a magam részéről elvoltam velük, amikor használtam őket sem éreztem, hogy sorsdöntőek lennének.

A trendekre egy picit még visszatérve: manapság kevés olyan menő dolog van, mint a retró, amit igyekeznek szinte minden létező irányból az arcunkba tolni. A Tekken 7 esetében ez annyit tesz, hogy kapunk egy menüpontot, amiben feloldható az összes korábbi epizód minden videója, képanyaga, artworkje. Ez egy rajongó számára akkora ajándék, ami bőven megéri a befektetést, főleg, hogy az extrák kioldásához játékbeli valutára van szükség, amit nyilván minél több meccs lejátszásával lehet begyűjteni. Ami pedig a meccseket illeti, teljesen rendben vannak, hozzák a Tekkentől elvárt szintet, még a fent említett távolsági harcosok behozása ellenére is. Parázs, látványos, személyes jellegű bunyókat vívhatunk online és lokálisan, mások vagy a gép ellen, utóbbi esetben kiválóan skálázható MI-vel. Természetesen tétnélküli edzésre is van lehetőség, ebben az esetben a kombókat lehet tanulmányozni, gyakorolni, hogy az internetes hadszíntéren is mi legyünk a legjobbak (oké, esetemben ez a veszély nem fenyeget).

NEHÉZ SZÓ

A Tekken 7-et összességében értékelni egyébként elég nehéz ügy, ugyanis nagyon sok eleme a régi játékokból való, az újak meg anakronisztikusak és kissé feleslegesek – azaz mondhatjuk, hogy az 5. rész még most is a sorozat csúcsa. Dicsérhető persze a sokféle pálya és karakter, a remek grafika, a tényleg jó animációk és a hamisítatlan Tekken-hangulat, de ezek egy AAA-kategóriás verekedős játéktól azért bőven elvárhatók. Mindazonáltal a PC-n is egyre hangsúlyosabb műfaj modern kihívói mellett a Tekken 7 kicsit gyenge lábakon álló, atyátlan darabnak tűnhet – ennek ellenére minden olyan olvasónak javaslom a kipróbálását, aki szereti ezt a műfajt, mert identitászavar ide, zagyva sztori oda, azért mégiscsak remek móka bikinis, cicafüles csajokkal összeverni a nagyszájú japán cégvezéreket.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

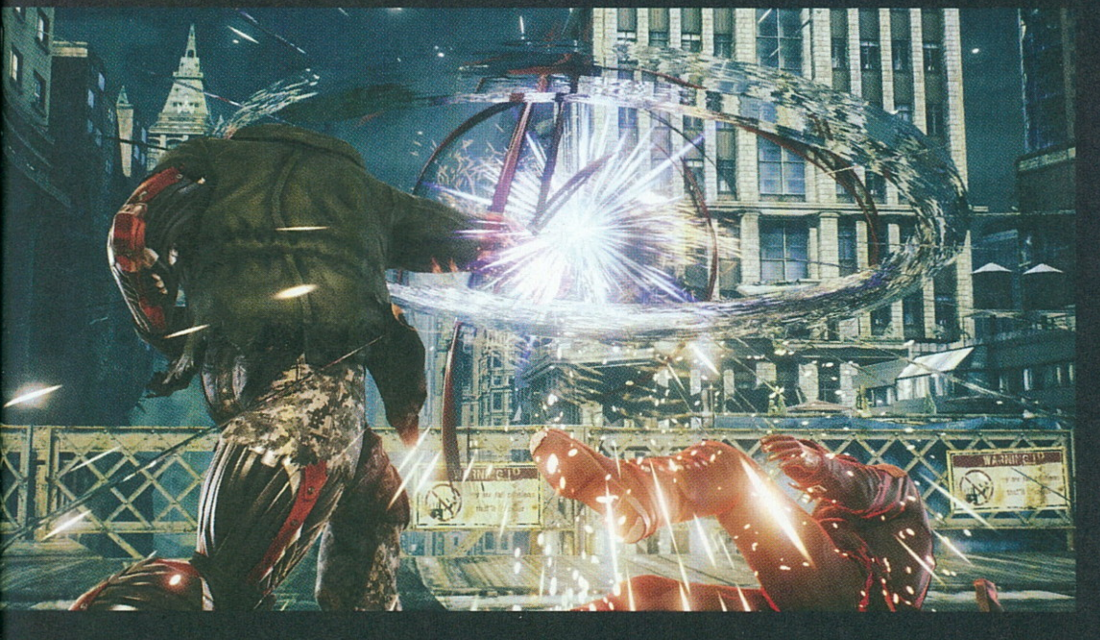
Látványos, hangulatos bunyós program, amit a sorozat rajongóin túl azok is élveznek majd, akik csak most ismerkednek meg a Tekkennel. Ugyanakkor az újdonságai nagyon nem kellenének bele.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Rengeteg karakter és aréna, sok játékmód, jó MI, pazar online rendszer, és egyenesen kiváló PC-s változat.

KONTRA
Nevetséges sztorimód, erőltetett „kúlság", távolsági karakterek behozatala, és a kreatív megoldások helyett a trendek majmolása. Ennél több kell azért.

80%



EGY FIÚRÓL RIME

[ÍRTA WILSON] **Nem várt helyről érkezett trónkövetelő a művészies jellegű játékok műfajába: a zombiaprítást hangulatosan ábrázoló, de a számtalan újrakiadással túlzásokba eső spanyol Tequila Works műfajt és témát váltott, hogy elmesélje egy sziget és egy fiú bánatosan gyönyörű történetét.**

Minden nagyon szép és hangulatos, de azért az eső a Rime világát is tönkre tudja tenni.

Egy kép többet ér száz szónál, tartja a mondás, és tudják ezt azok a játékfejlesztők is, akik inkább a képekkel, és nem a tartalommal vagy a mondanivalóval igyekeznek elkápráztatni bennünket. Üres és lélektelen így egy játék? Egyáltalán nem: elég csak az elmúlt öt év felhozatalát végigböngészni, és látható, hogy néha bizony nem kellenek szavak a gazdag történetmeséléshez. A kémdrámát elmesélő Thirty Flights of Loving, a melankólia feneketlen mélységeit bemutató, két testvért a főszerepbe állító Brothers, a többszörösen díjnyertes, már újrakiadást is megélt Journey, a Limbo fejlesztőinek második, talán még az elődjét is lepipáló próbálkozása, az Inside, vagy épp a tavaly szeptemberi, sok szempontból felemás Virgina is úgy építette és tárta fel saját világát, hogy ehhez mindössze képeket és hangokat használt. Egy interaktív novella esetében ez persze tulajdonképpen nem épp a világ legnehezebb feladata, de egy komolyabb műfajt képviselő, tényleges játékmechanikai elemekkel rendelkező cím esetében azért már elég könnyű vakvágányra térni. És ha valaki, hát a spanyol Tequila Works a félresiklások terén elsőrangú tapasztalatokkal rendelkezik. Hiszen a 2013-ban, négy esztendővel ezelőtt bemutatott Rime-ot a Deadlight elsöprő sikere ellenére egy bő évvel korábban a Microsoft még passzolta, a következő esztendőben a Sony az exkluzivitásért cserébe állt be mögé, hogy aztán tavaly ősszel ismeretlen okokból kitáncoljon onnan. Ez a legtöbb videojáték esetében általában azonnali törléssel és egy teljesen új koncepció kidolgozásával szokott folytatódni, de a Rime valahogy mégis megúszta mindezt, sőt erősebben került ki az egész galibából – és ez nem csak a megnégyszereződött verziószámról mondható el (a PS4 mellé további platformok csatlakoztak).

ADATOK

KIADÓ
Grey Box

FEJLESZTŐ
Tequila Works

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

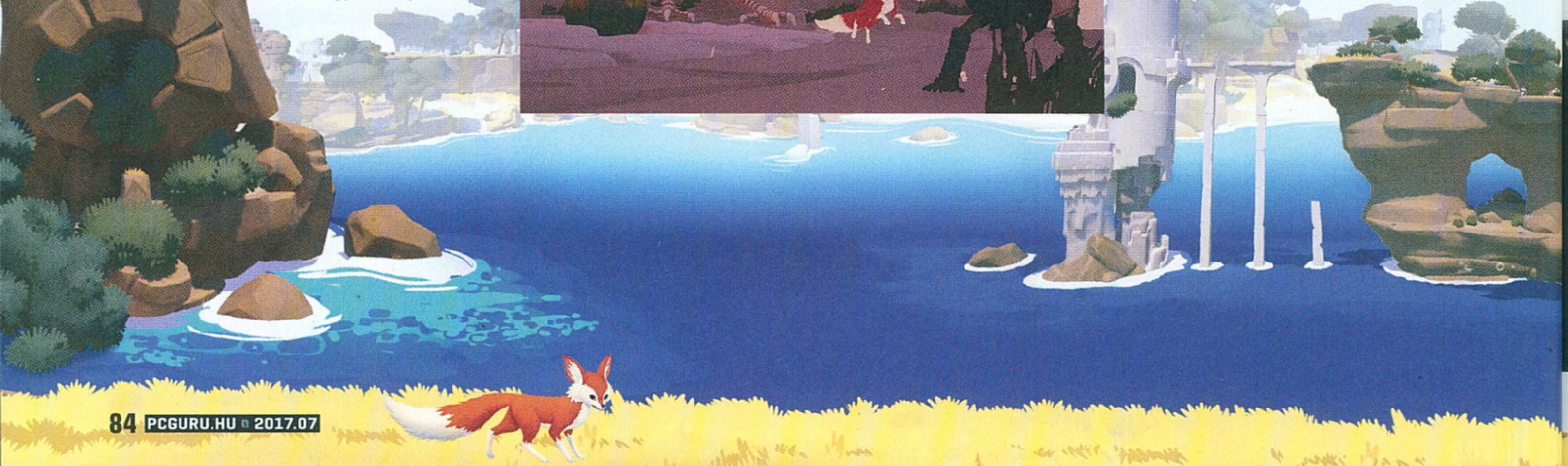
MEGJELENÉS
2017.05.26.

ÁR
Steamen 34.99 euró (kb. 10 ezer Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2310 / AMD FX-6300 CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 8 GB HDD.

A FÉRFI NYOMÁBAN

A Rime főszereplője egy névtelen kisfiú, aki egy különösen kegyetlen vihart követően egy aprócska sziget tengerpartján tér magához. A különös, álomszép világban gyakorlatilag teljesen egyedül van, hiszen embereknek nyoma sincs: az egykori civilizáció emlékei csupán az apró földdarabot behálózó, omladozó, málladozó kőromokban, illetve a sziget fölé tornyosuló hatalmas, a felhőket nyaldosó, tejfehér kilátó formájában találhatók meg. A fiú ennek ellenére nincs egyedül, a földdarabon vaddisznók, kecskék, mókusok, rákok és egyéb állatok élik mindennapjaikat, már amikor nem jelentenek épp akadályt. A torony titkáért folyó kutatás ugyanis erről szól: a fiú útjába kerülő akadályok megtalálásáról és azok legyőzéséről.



Mi tartott eddig?

A cikk elején is szó esik a Rime hányatott fejlesztéséről, amely után kész csoda, hogy megjelent a program. Eredetileg a 2013-as gamescomon mutatták be, de a munkálatok már 2011 körül elkezdődtek: a Microsoft elsődleges partnerként állt az akkor még Echoes of Siren munkacímen futó projekt mögé, ami az Xbox LIVE Arcade Marketplace egyik nagy durranása lett volna. Végül a kiadó mégis dobta, elvégre akkoriban éppen a közösségi médiára és multiplayerre fókuszáló minijátékok mentek jól, a Rime pedig ugye minden, csak nem efféle madár. Az elkaszálás súlyos károkat okozott a Tequila Works csapatának, többek között a cikkben is említett terveiket is dobniuk kellett, eredetileg ugyanis egy szabadon bejárható világot kaptunk volna, valami olyasmit, mint most a Wii U-n és Switchcsen elérhető Zelda: Breath of the Wildban láthatunk. Aztán jött a Sony, amely szintén támogatta a Rime-ot, de nem eléggé, túl sok mindenbe akart beleszólni, így a fejlesztők 2016-ban inkább visszavásárolták a játékot, és ennek köszönhető, hogy az egyáltalán megjelenhetett. Persze sokkal jobb ez így, mert különben lehet, hogy a PC-s közönség kimaradt volna a jóból.

Világító, mágikus cicarókanyuszíszobor? Még egy ok, hogy a Rime a birtokodba kerüljön.

A Rime ugyanis alapvetően egy akció-kalandjáték, apróbb logikai feladványokkal, ami a sziget tematikához remekül illik: tudták ezt a Myst, és persze a Witness fejlesztői is, de a Rime nagyon távol áll az általuk képviselt műfajtól. Sokkal inkább egy vegyes tál, amely hatalmas kanállal merített: a magaslatok megmászását és az általános játékmenetet az Icótól kölcsönözte, a színvilágot és az art dizájnt pedig a Zelda: Wind Wakertől és a Journey-től. Ez a vegyítés pedig nagyon jól működik, a Rime túlzás nélkül a kultikus Ico eddigi legméltóbb utódja, annak színvonalához maximálisan felérő lélektani folytatás, hiába a több mint egy kontinensnyi, és a több platformgenerációnyi távolság. A Rime-nak nem csupán hangulata, hanem lelke is van – ezt annak köszönheti, hogy a sziget valójában csak egy kapu további világokba, egész pontosan négy másikba. Ezek mindegyike nem csupán totálisan eltérő környezetet és színvilágot hoz, de további játékmechanikai elemeket is.

A FAÉK

Ennek ellenére a Rime sohasem válik komplexé, az első órában megismertetett funkciói és követelményei végigkísérik a nettó 5-6 órás kalandot, folyamatosan, lépésről lépésre építve a szilárd platformer-alapokra. Bár egyetlen állapotkijelző sem található a képernyőn, a jó pályadizájnnak hála mindig egyértelmű, mikor és merre is kell menni az alapvetően teljesen lineáris, kisebb-nagyobb leágazásokat azért tartalmazó úton, ahol számos akadály vár: egy lezárt vagy épp kinyithatatlan ajtó, szúrós és megkerülhetetlen bokrok, feneketlen mélységgel kecsegtető szakadékok, sötét és barátságtalan labirintusok. A továbbjutás kulcsa általában 1-2 perc gondolkodás után kitalálható: a kiszögelléseken való mászás, a mozgatható elemek arrébb pakolása, a fényekkel és az árnyakkal való játék mellett a legtöbb szerep a fiú hangjának jut. Beszélni ugyan nem képes, rövid énekhangokat viszont ki tud adni, amivel nem csak az esetlegesen ellenséges állatok riaszthatók el, de ezáltal erősíthetők fel a falakon pihenő fáklyák fényei, és így aktiválhatók azok a kis szobrok is, melyek mindenesetben a továbbjutás kulcsát jelentik. Ezért általában nem is egy van belőlük egy teremben, hanem rögtön több, az pedig, hogy miként lehet őket egyszerre életre kelteni, nos, tulajdonképpen mindig a legnagyobb rejtély.

A hányatott fejlesztés ellenére remek játékot kaptunk, ami ugyan nem túl tartalmas, de cserébe roppant hangulatos.

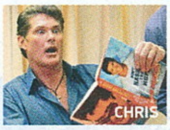
A feladványok egyike sem nevezhető bonyolultnak vagy frusztrálónak – nemcsak azért, mert tényleg nagyon könnyűek, hanem azért is, mert az ember sose érzi erőltetettnek vagy feleslegesnek a jelenlétüket. Mindegyik logikus, könnyen kitalálható, és tökéletesen beleillik ebbe a meseszép világba. Néha még akár zseniálisnak is mondható: egy ponton például szó szerint a nappal és az éjszakával kell machinálni a továbbjutás érdekében, ami annak tudható be, hogy a Rime eredetileg sandbox alapú, hatalmas világgal érkezett volna, amihez dinamikus napszakváltás illik. A sandbox ugrott, a napszakváltás és egy nagyon fontos elem viszont nem: a harc teljes hiánya.

ELVESZETT NÉPEK

Mert az emberek nélküli letűnt világ nem jelenti azt, hogy a fiú nincs veszélyben – és azt sem, hogy szuperhős lenne, aki kora ellenére fegyvert forgat, és bárkinek elkeni az orrát. Halálos fenyegetéssel igazából csak két alkalommal találkozik. Ebből az egyik egy sas, ami maximum csak megtépi, míg a másik egy olyan ellenféltípus, amely a fény erejével elég könnyen szabotálható. A nyílt konfrontációtól való távolmaradás a Rime egyik legnagyobb erőssége, mert így nem veszi el a fókuszt az igazi főszereplője elől: attól a világtól, amely minden egyes fejezetével egy új oldalát mutatja meg. Bárhol is járjunk azonban épp, a Rime egyszerűen meseszép, nem túlzás azt mondani, hogy az egyik legszebb játék, ami valaha megjelent. Kihasználja a teljes színpalettát, impresszionista festményekre emlékeztető stílusával képes realisztikusan ábrázolni egy alapvetően álomszerű birodalmat, ehhez pedig olyan nagyzenekari aláfestést használ, aminél szívbemarkolóbbat, gyönyörűbbet nagyon nehéz találni a videojáték-történelemben.

Egy dolgot mégsem tud átadni: igazi katarzist, annak ellenére, hogy szó szerint az utolsó percben kiderül, a Rime valójában nem csupán gyönyörű helyszínek felfedezéséről szól, hanem van egy mindent átitató, egyetemes mondanivalója is. Ez azonban elvész menet közben; nem kommunikálják jól az opcionálisan felszedhető, a fiú háttértörténetét átadni hivatott emlékfoszlányok, az itt-ott fellelhető falfestmények, a csak a második végigjátszás során felfedezett szubtilis, aprócska utalások. Sokat elárul a sztori kidolgozottságáról és mélységéről az, hogy a legtöbb információval a befejezést követően megnyíló fejezetek-menü rendelkezik, ahol az öt világhoz párosított öt szó mondja el köntörfalazás és művészi elemek nélkül, hogy a Rime vonalvezetése igazából mit is szeretne átadni, sikertelenül. Valamit azért ennek ellenére is nyújt: egy nem felejthetetlen, de egy parádésan hangulatos utat egy komor, de káprázatos mikrouniverzumba, amely valósággal lemászik a képernyőről. Nagyritkán ez is elég.

ÉRTÉKELÉS



A Rime ugyan többet akart, mint amire végül képes volt, de ha klasszikus nem is lett, a műfaj egyik gyönyörűen kinéző, elképesztően hangulatos darabjaként azért örömmel fogunk emlékezni rá.

TALÁLÁS: **95%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Közel tökéletes tálalás, egyszerű, de kiváló játékmenet.

KONTRA
Rosszul kidolgozott narratíva, eldugott mondanivaló.

80%

ELSŐRE ROSSZUL IDŐZÍTETT BOMBA

GET EVEN

[IRTA BÜJTI] **Egy valós tragédia nem túl jó ajánlólevél, ahogy az sem mindenképpen növeli egy videojáték esélyeit, ha emberek halála miatt kap kiemelt figyelmet, miközben az eredeti megjelenési időpontot egy hónappal csúsztatják. A Get Even azonban önmagában is megállja a helyét.**

A május végén bekövetkezett manchesteri tragédiára mindenki felkapta a fejét, a kifejezetten gyerekek ellen irányult robbantás minden jóérzésű embernél alaposan kicsapta a biztosítékot. És bár a NecroVisiont, Painkiller: Hell & Damnationt és Deadfall Adventurest elkövető The Farm 51 új játéka nem egy koncertteremben összehozott szörnyű merénylettel indít, mégis nagy kárát látta a szomorú eseménynek.

A Get Even főszereplője ugyanis már az első tíz percben eljut egy üres, koszos helyiségbe, ahol egy védtelen lány várja a megmentését, ám a testére szerelt bomba robbanása mind az ő jövőjét, mind a férfi életét darabokra szaggatja. Ez volt az a pont, ahol a történések hatására egy hónapot csúszott a program megjelenése – a kóddal kioldható Xbox One-os verziónak hála azonban bőven volt idő utánajárni, hogy pontosan mi is ez a Get Even. Mert bizony a produkció stílusát tekintve volt némi zavar a gépezetben.

A pár évvel korábbi első bejelentések alapján egy időmanipulálós scifi-akciót sejtett az ember, egy hónapja többen is lelkesen írtak horrort a műfaji besoroláshoz, az utolsó trailerek pedig egy nyomozós FPS-t ígértek. De hogy mi az igazság? Kis kíváncsi, mindjárt megtudod azt is, csak előtte ülj be velem egy rövid utazásra a főszereplők fejében.

VEZEKELJ!

No tehát, ahogyan azt írtam vagyon, a lengyelek produkciója egy félresikerült akcióval indít, aminek során a kipécézett leány felrobban, a főhős pedig hamarosan mintha rémálomból ébredne... egy újabb rémálom közepén találja magát. Egészen pontosan egy elhagyatott épületben, ahol egy bábmester űzi kegyetlen játékát, kísérleteit, méghozzá élő személyeken.

A történetmesélés fontos része a saját és idegen emlékekben kutakodás, ami részben a virtuális valóság keretein belül zajlik (ezért a sok, fura szemüveget viselő rab), azt pedig szinte soha nem tudni, hogy éppen a valóság vagy az emlékek földjén lépked-e a főhős, Cole Black.

„Kicsit húzódj előrébb, Mike, mert így nem jön át az akcióinstallációd társadalomkritikája a fotón!"

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
The Farm 51

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.06.21

ÁR
Steamen 30 euró (9 300 Ft), dobozos verzióban 8 000 forint körül van.

GÉPIGÉNY
Intel Pentium Core i5-2500K 3,3 GHz vagy AMD Phenom II X4 940 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon HD 7870 VGA, 40 GB hely.

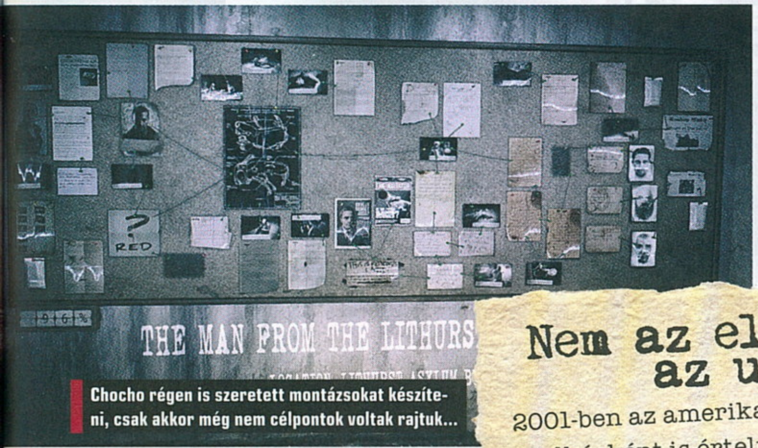
A csak Mr. Blacknek hívott főszereplő, valamint idegen segítője, a robbanás során pszichésen is sérült alanyt kezelő Mr. Red párbeszédei eleve adnak némi szürreális ízt a sztorinak, amit aztán az elvont helyzetek és jelenetek erősítenek fel. Szétzuhanó emlékképek, darabokra törő ellenfelek, megvariálható fizikájú tereptárgyak, totális őrületben agonizáló foglyok teszik egyre sötétebbé az egyébként is meglehetősen komor sztorit. De pont ez az, ami többek között egyedi ízt és karaktert ad a Get Evennek. Vagyis inkább úgy mondom, hogy ez is.

Ismeretlenül is régi ismerős a játék, ami a régi Condemned-epizódok hangulatát viszi tovább.

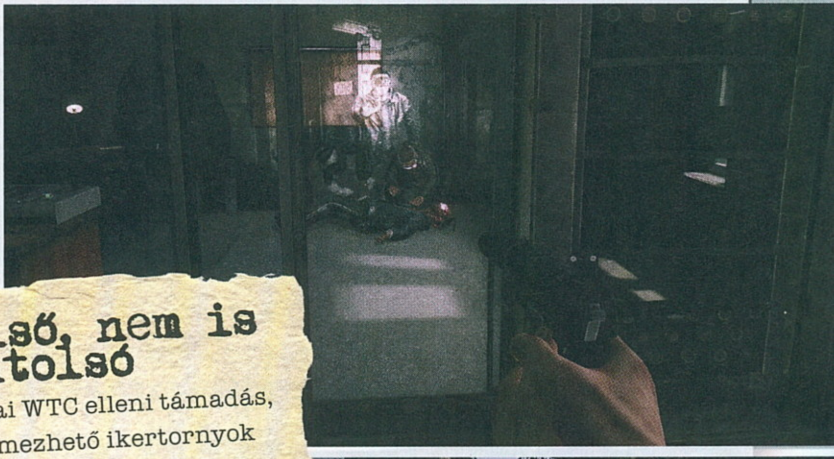
AZ ŐRÜLET HATÁRÁN

Mert a repedezett falú intézményen belüli kutakodást, a jegyzetek és hangfelvételek keresését, az elmeháborodottak és kommandósok leölését nyomozós és fejtörőkkel teli szegmensek váltják. Nem elég ugyanis a harc, egy-egy esetben a kobakot is törni kell, és nem csak az ellenfél nyakán elhelyezkedőt. Blacknek ugyanis van egy nagyon jó kis kütyüje, okoseszköze, ami szkennerként, térképként, UV-lámpaként, telefonként is működik, sőt fegyverrel társítva összehozható vele egy Corner Gun, avagy „sarokfegyver", amivel aztán úgy is lelőhetők az őrök, hogy a főszereplő jelenlétéről senki nem vesz tudomást. Ez az egyik legjobb pontja a játéknak – mármint nem a hajlított fegyver, bár az is elég menő –, amit a kisebb fejtörők is feldobnak. A ködkeresgélés, az UV-világítással kutatott nyomok meglelése komoly pluszt jelent a játékmenetben, miközben a hangsúly nem tolódik a harc irányába. Persze, a rejtvények megoldása nem igényel diplomát, a legtöbb puszta logikával megoldható már percek alatt, mégis ezek az apróságok is hozzáadnak a teljes élményhez, így kicsit egyedibbé varázsolva az összképet.

Ami egyébként is erős. Az ipari kémkedést sem kerülő sztori jó ideig össze-vissza kanyarog, ezzel kicsit elbizonytalanítva a játékost, de közben végig fenntartva a figyelmét.



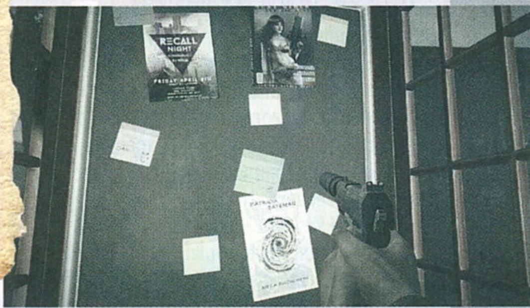
Chocho régen is szeretett montázsokat készíteni, csak akkor még nem célpontok voltak rajtuk...



Az atmoszféra nagyon erős, nehéz abbahagyni a fejezetek teljesítését, mindig ott motoszkál az emberben, hogy „na, még egy kicsit, kíváncsi vagyok, ebből még mit hoznak össze" – pláne, hogy időnként tényleg nagyon feszült pillanatokat is képes felmutatni a Get Even. A kutatás és nyomozás a fura helyzetekkel, flashbackekkel, a virtuális valóság meghajlásával, a bolondok és gyilkosok rémuralmával egyértelműen a 2000-es években nagy sikert arató Condemned-sorozatot eleveníti fel.

Nem az első, nem is az utolsó

2001-ben az amerikai WTC elleni támadás, a jelképként is értelmezhető ikertornyok lerombolása még a manchesteri robbantásnál is nagyobb hatással volt a videojátékokra. A szeptemberi incidens többek közt a GTA III-at is megváltoztatta (egy misszió kompletten ki lett szedve), a Metal Gear Solid 2 is vesztett miatta pár jelenetet, ahogy a PlayStationre kiadott Spider-Man 2 is, sőt a Command & Conquer: Red Alert 2 borítóját is átrajzolták az alkotók. És akkor még a legnagyobb veszteségekről nem is beszéltünk, elvégre a Sega Dreamcastre írt játéka, a Propeller Arena végleges törlésre került, hiszen abban repülőkkel versenyezhettünk volna New York toronyházai között, ami értelemszerűen rossz érzéseket keltett az emberekben.



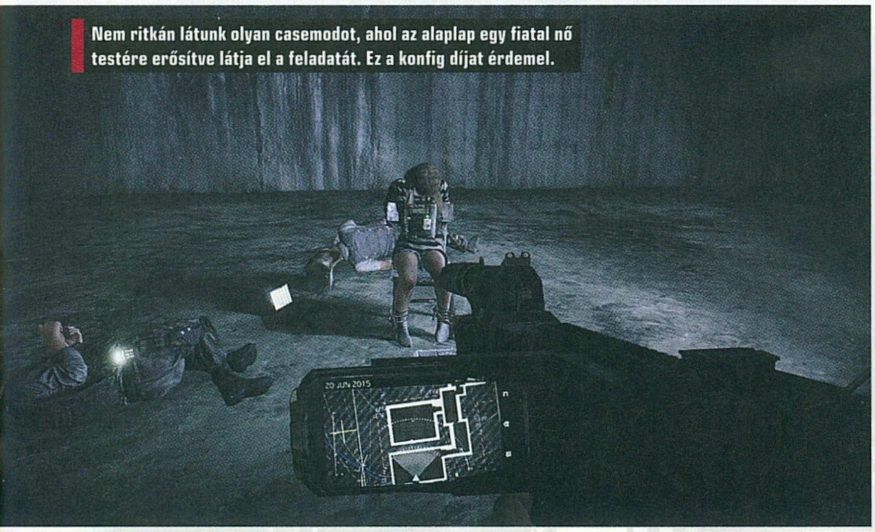
ELÍTÉLT 3

Mondhatni, hogy a The Farm 51 új alkotása a Monolith kultjátékának nem hivatalos folytatása, ezúttal pacák és hangszórók nélkül – vagyis bocsánat, hangszórók vannak a kopott intézményen belül, és bár a jelenlétük nem olyan frusztráló, mint a Condemned esetében, azért így is kellőképpen borzolják a kedélyeket. Az őrültek felhangosított mondókái a hangsúlyos zenei aláfestéssel eléggé megpiszkálják az embert, borzongatóvá teszik a kalandot, ami ugyan kicsit sem horror, pszicho-thrillerként szinte tökéletesen működik. Fura kompozícióba állított áldozatok, mindenfelé elhagyott, kiállított figurák – a nyomasztó atmoszféra a kémkedéses és lövöldözős részeken kívül mindenhol működik, utóbbiak meg nincsenek akkora túlsúlyban, hogy zavaróvá váljon a jelenlétük. Sőt a Get Even tulajdonképpen nem is egy akciójáték, bár vannak benne lövöldözős szegmensek. Ami egyébként kifejezetten örömhír, mert bár az akció nem rossz a játékban, igazság szerint senki sem ezt a címet fogja mutogatni a barátainak, ha a tökéletesen, olajozottan működő gunplayt, a nagyszerű MI-t és a kidolgozott animációkat akarja szemléltetni. Ezekkel itt sincs hatalmas probléma, azonban a mozdulatok néhol kicsit suták, egyszer-egyszer a célzásban is támad némi zavar, ahogy a karakterek is képesek meggondolatlan lépésekre.

Majdnem minden más területen viszont remekül teljesít a program. A nyomasztó hangulatot, az érdekes és izgalmas történetvezetést már méltattam korábban, ehhez a két összetevőhöz pedig mindenképpen odasorolom a szinkronokat is, legalábbis ami Blacket és Redet illeti. Kettőjük párbeszédei magasan verik a legtöbb mostanában hallott monológot, ráadásul a Cole hangját biztosító színész, Edward Dogliani nagyon egyedi hangszínnel rendelkezik, amihez a beszédstílusa is sokat ad hozzá. Aztán szintén kiemelendő, hogy a játék készítésénél a fejlesztők egy 3D-s szkennelési technológiát használtak (a Better Reality nevű cég Thorskan elnevezésű módszerét), ami bár konzolon is látványos eredménnyel bír, PC-n mutatja meg az igazi erejét.

Ennek a technikának a lényege, hogy bedigitalizálják a valós elemeket, majd ezután renderelik le azok virtuális mását. Emiatt egyes esetben a környezet közeli rokonságot mutat a valósággal, az elhagyatott intézmény például szinte megelevenedik és lejön a képernyőről, ezzel közelebb hozva a történetben fontos eszközként jelen lévő virtuális valóságot. És akkor az még szóba sem került, hogy döntéseink egy-egy esetben kihatással vannak a történésekre, egy-egy karakter életére, avagy többször is nekiállhatunk a belső nézetes, alapból nagyjából 9 órányi kampányt felmutató kalandnak.

Tehát a Get Even egy jó játék, ráadásul az uborkaszezonban talán még esélyt is kapott a túlélésre, így ebben az esetben elmondható, hogy a csúsztatás bár egy szörnyű okból következett be, magának a programnak talán még jót is tett. Javaslom viszont, hogy aki teheti, az ne a Microsoft konzolján essen neki, mert ott a képfrissítéssel és az élsimítással komoly problémák vannak, ezzel szemben a PC-s verzió gyönyörűen, folyamatosan fut. Emiatt ezúttal is a steames változat az elsődleges, ráadásul az ára sem vészes, szóval, akinek a leírás felkeltette az érdeklődését, bátran kezdjen bele, mert nyár végéig sokkal jobb lehetősége nem nagyon lesz a szórakozásra.



Nem ritkán látunk olyan casemodot, ahol az alaplap egy fiatal nő testére erősítve látja el a feladatát. Ez a konfig díjat érdemel.

ÉRTÉKELÉS

Egy nagyon jó kis akció-kaland, ami pszichológiai thrillerként is abszolút megállja a helyét, sőt a Condemned nem hivatalos folytatásának is nyugodtan hívhatnánk.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO
Rendkívül erős hangulat, nyomasztó légkör, remek ötletek a nyomozás során, ráadásul a VR jelenléte a sztoriban nagyszerű helyzeteket szül. Emellett PC-n még szép is.

KONTRA
Konzolon, főleg Xbox One-on már nem annyira, illetve ott a képfrissítéssel is komoly bajok vannak. Néhol érezni, hogy egy kis csapat játéka.

78%

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

MotoGP 17

[ÍRTA GEBBBE] Mostanra bizonyára már mindenki kijátszotta magát a Valentino Rossi nevével fémjelzett, 2016-os MotoGP-játékkal, és 2017-ben is készen áll az új bevetésre. A nagy kérdés az, hogy érdemes-e lecserélni a tartalommal bőven ellátott játékunkat egy újabbra.

De még mielőtt belemelegednénk, sajnálatos apropója is van a cikkünknek. Nicky Hayden, a 2006-os szezon amerikai világbajnoka, kerékpárbalesetben hunyt el május 22-én. A szerkesztőség nevében is részvétemet szeretném kifejezni a család és a csapat felé. A játék adatbázisát persze nem érintette a tragikus változás, de mivel 2003 és 2015 között folyamatosan a bajnokság résztvevője volt, illett megemlíteni a nevét. Halálakor a Superbike világbajnokságot erősítette a Honda kötelékében. Mindezek után nem ígérem, hogy a hangvétel sokkal derűlátóbb lesz, viszont a cél nem is az, hogy mindenkit totális depresszióba taszítsunk egy játéktesztben. Amit azonban a Milestone letett elénk az asztalra MotoGP 17 címén, az úgy gondolom, hogy manapság nem elég egy teljes játék áráért. Hogy mi a baj? A tartalom nagyon keveset változott, sőt közel sem annyi, mint tavaly volt.

TELJES ÁRAS DLC

Nem beszélek rébuszokban, ahogy azt a kicsivel fentebb olvasható cím is elárulja, a MotoGP 17 nem sokkal nyújt többet, mint egy frissített adatbázis a játékhoz. Becsülettel megtalálható benne minden versenyző és csapat a Moto3-tól egészen a királykategóriáig, de ez elvárható egy világbajnokság hivatalos játékától. Ezenfelül több mint 70 legendás versenyző is kioldható, ha teljesítményünk ezt indokolja. A töltőképernyők alatt random informálódhatunk arról, hogy kit milyen eredményekért cserébe ültethetünk majd motorra. A helyszínek sem változtak egy szemernyit sem, azt hiszem, körülbelül egy helyen van eltérés a versenynaptárban, mert két futam helyet cserélt a kalendáriumban. Miért is nevezhető csupán csak egy frissített letölthető tartalomnak a játék? Nos azért, mert minden más, ami tavaly megvolt, az most nincsen. Gondolok itt a Valentino Rossihoz kapcsolható tartalmakhoz, mint a ralizás Monzában, a barátokkal való mókázás krosszmotorokkal, és a legendás versenyek újrajátszása a címadó olasz fenomén szemszögéből. Plusz adalékként nagyon jó volt korabeli videofelvételeken látni az éppen szóban forgó szituációt Rossi narrálásával. Na de hagyjuk is a múltat, beszéljünk arról, ami van.

LEGYEN SAJÁT CSAPATOD!

Az egyetlen igazán értékelhető újítás egy merőben új játékmódot jelent. Idén először kicsit menedzseresre lehet venni a figurát, mert az érintetlen versenyzői karriermód sem változott semmit. Pár szezonközi futamon részt vehetünk, majd várjuk a zsírosabbnál zsírosabb szerződésajánlatokat, amíg ki nem kötünk a legmagasabb osztályban, és minden szponzor a lábunk előtt nem hever az ajánlatával. A menedzsermód viszont kicsit több betekintést enged a kulisszák mögé, és lehetőséget kínál arra, hogy úgy érezzük, mi irányítunk. Versenyezni szereznünk. Kezdetben olyan jelöltek lesznek csak, akiktől a jövőre nézve nem várhatunk túl sokat, de mindenképp kellenek, hogy kicsit fellendítsék a bizniszt. A naptárunkat tekintve üres és elfoglaltságokkal tarkított hetek fogják váltogatni egymást, melyek egy idő után sajnos nagyon unalmassá tudnak

Sajnos az MXGP-vel ellentétben a MotoGP nem tudott megújulni, ennyi tartalmat még DLC-ként is kínos kiadni.

itt is kell, nem arról szól a fáma, hogy mi a boxutca faláról kísérjük figyelemmel a történteket, és adunk esetleg utasításokat (erre is kíváncsi lennék egyébként). Amolyan futballhasonlattal élve, mi játékos-edzők vagyunk, akik a pályán is kiveszik a részüket a sikerből, avagy a bukásból. A csavar ott van, hogy a fiatal tehetségek közül válogatni kell magunk mellé egy csapattársat is, és együtt kell minél több reputációt és kreditet válni. Részt fogunk venni fotózáson, autogramosztáson, szurkolói ankétokon és ezek kombinált sorozatán is, amelyek nem hoznak azonnali anyagi javulást, mert a versenyhétvégék teszik fel rájuk a koronát. Fejleszteni kell a motor alapelemeit, és szerződtetnünk kell a legjobb szakembereket is, de a lejáró kontraktusokra mindig figyeljünk oda, mert bukhatjuk a miattuk járó bónuszokat.

ÜRES LELÁTÓK

A Formula 1-gyel ellentétben itt majdhogynem tökéletesek a hangeffektek, a játék is szép, de azt hiszem, a nézők ennyi pénzért inkább otthon fognak maradni. A legendák felkarolása egy nagyon jó irányvonal lehetne a jövőben is, reméljük, hogy látunk még ilyet, hiszen a történelem folyamatosan íródik, nem fogunk kifogyni az alapanyagból. Újoncoknak is meleg szívvel ajánlanám inkább a tavalyi játékot, mert egy ideig biztos nem fogják megunni.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

ÉRTÉKELÉS

A Valentino Rossi játék elkényeztetett minket tartalommal, és így az üresség nagyon szíven tudja ütni az embert!

GÉPIGÉNY

3,3 GHz 4 magos CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 33 GB HDD.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **74%**

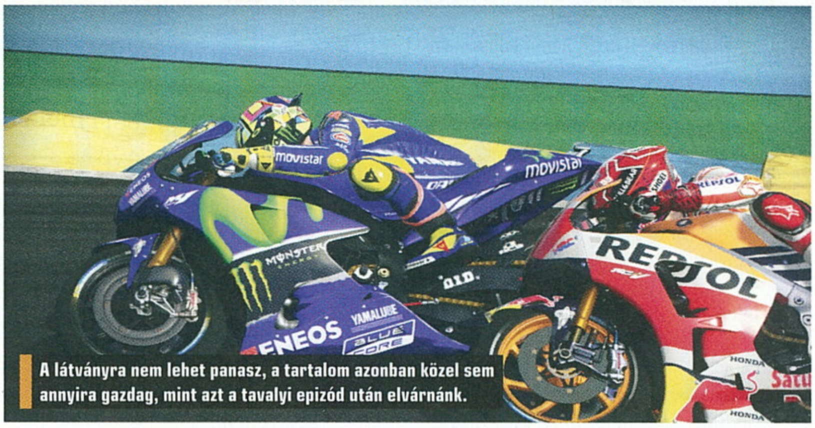
PRO

Megjelent a menedzsermód a játékban, amely kicsit más megvilágításba helyezi a motorversenyek világát. Szép játék, és nagyon jó hangok!

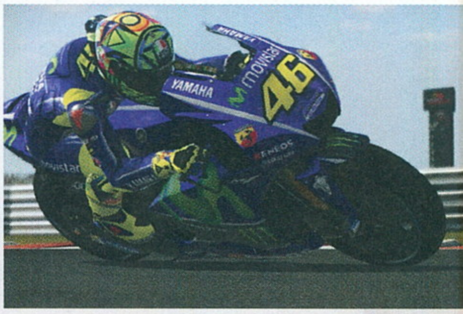
KONTRA

Kevés tartalom, borzasztóan remegő esések és bukásfizika. Az ideális féktávok kijelzése a királykategóriára vannak beállítva.

68%



A látványra nem lehet panasz, a tartalom azonban közel sem annyira gazdag, mint azt a tavalyi epizód után elvárnánk.



SÁRBAN SZTÁR

MXGP3

THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

[ÍRTA GEBBBE] **Srácok, eljött az idő, hogy visszatérjünk a világ krosszpályáira, és addig húzzuk a gázkart, amíg ki nem szakad a helyéről! Mi másról is lehetne szó, mint az MXGP3-ról, azaz a Milestone VB-játéksorozatának legfrissebb részéről. Készen álltok a dagonyára?**

Az első és legfontosabb említenivaló a játék indításával kapcsolatos: eltűnt az olyannyira „szeretett" Milestone-féle indítómenü. Végre nem kell emlékeztető e-mailt kérnünk ahhoz, hogy bejelentkezhessünk a teljesen felesleges profilunkba, mert a multiplayernek már simán elég a Steam rendszere is. Az egész lakótömböt felébresztő hatalmas halleluja után, amit kiadtam magamból, szép lassan jött a következő meglepetés, de ne szaladjunk ennyire előre! Bosszantó problémák akadnak még dögivel, ám az út, amin elindult az olasz fejlesztőcsapat, hosszú távon mindenképpen helyesnek bizonyulhat. Hogy mit is csináltak? Hallgattak a játékosokra!

FÁJ A LÁBAM, ESŐ LESZ!

Ha valamely kedves olvasónak új lenne a sorozat, és csak most ismerkedne vele, talán furcsán hangzik majd a következő mondat: a harmadik részben végre megjelent az időjárás, ráadásul dinamikus formában! Igen, csak a harmadik játékban sikerült gondolni arra, hogy a motokrossz nem teremsport, és bizony előfordulhat, hogy Földanya elképesztően nagy dagonyában részesíti a gladiátorokat. Mostantól kezdve tehát nemcsak attól leszünk ormótlanul sárosak, hogy a kicsit fellazított pálya talaján perecelünk egy hatalmasat, hanem a kerekeink és a többiek is gondoskodnak a megfelelő arcpakolásról, ha éppen leszakadna az ég. Szintén nagyot szól a tény, hogy idén végre a kétütemű motorok is helyet kaptak a játékban, így igazán erős gépekkel is nekivághatunk a nyolc hónapon átívelő, hivatalos világbajnoki sorozatnak. Persze ez nem ilyen egyszerű, mert pár futamot még teljesíteni kell négyütemű nyeregben is, hogy legyen elég pénzünk megvenni az újdonsült paripánkat. Itt kell kitérni arra is, hogy a szezon lebonyolítása nem változott egy év távlatában nézve, tehát a szabályok és a versenyhétvége programja is a szokásos. Két verseny alapján osztanak pontot minden helyszínen és mindkét géposztályban (MX1 és MX2), maga a karrier lefolyása is gyakorlatilag ugyanaz, mint amit megszoktunk a sorozat korábbi részeitől.

ADATOK

- KIADÓ: **Milestone S.r.l.**
- FEJLESZTŐ: **Milestone S.r.l.**

ÉRTÉKELÉS

Elképesztően sokat javult a játék egy év alatt, innen csak elrontani lehet a jövőbeni folytatásokat. Valamire kezd ráérezni a Milestone!

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2500K, 4 GB RAM, 2 GB VGA, 13 GB HDD.

- TÁLALÁS: **75%**
- TARTALOM: **83%**
- JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Jól optimalizált új játékmotor, kaptunk dinamikus időjárást és eltűnt az idegörlő kezdőképernyő.

KONTRA

Furcsa AI viselkedés, néhol bugyuta fizika, és nem utolsó sorban tökéletesítésre szoruló multiplayer.

84%

ÚJ MOTOR, ÚJ ÉLMÉNY

A játékba való belépéskor létre kell hoznunk a versenyzőnket, valamint kiválasztjuk, hogy hivatalos csapatban szeretnénk-e elindulni, vagy a sajátunkat óhajtjuk menedzselni. Így indult el nálam a Nynfus Racing Team története is, amely eddig kifejezetten sikeresnek mondható a másodosztályban. Szépen fejlődünk, pontokat szerezgetünk versenyről versenyre, és átesünk a már jól ismert képességfejlődésen, amely a motor kezelésén át egészen az esős körülmények közti helytállásig sok mindenre fókuszál. Amire viszont nekünk kell figyelni, az az alattunk terpeszkedő sár- vagy homoknyomvonal, amely idén minden eddiginél szebb és élethűbb. Mindennek persze oka van, mégpedig a sorozatban újnak számító Unreal Engine 4 megjelenése. A játékon végre nem érződik semmiféle mikroszaggatás, fps-esés, hanem masszívan tudja tartani a ma már minimum elvárásként megfogalmazható 60 képkockát másodpercenként (már ha a PC-nk elég ehhez, ugye, de korábban előfordult a sorozatban, hogy mindenféle gépen be-beszaggatott a program). Az AI viselkedésében azonban már nem tudok ennyire sok pozitívumot találni. Sokszor nagyon agresszív, a fékezés ténye számára ismeretlen fogalom. Ellensúlyként persze szívderítő, hogy gyakorlatilag minden egyes négyzetcentiméter módosítható a motoron, méghozzá teljesen hivatalos kiegészítőkkel.

Nem gondoltuk volna, de az MXGP idei kiadása határozottan pazar lett. Ha eddig kimaradtatok a sárból, irány a dagonya!

A KÖRIDŐ PÉNZ

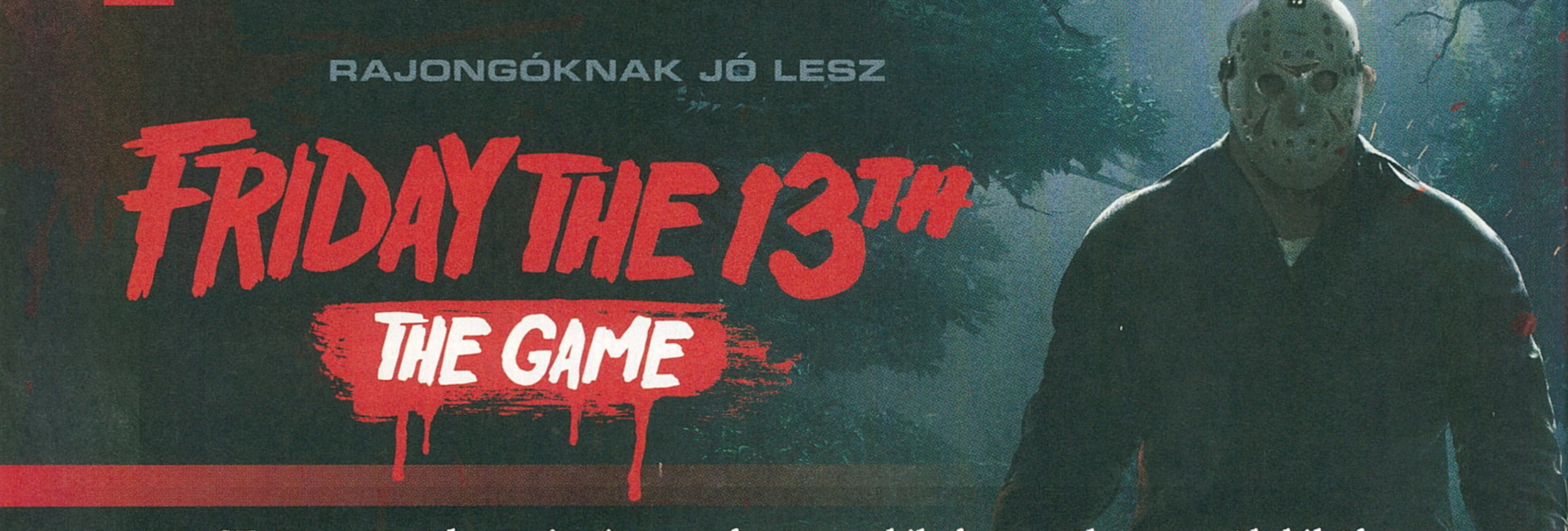
Gyakorlottaknak kötelező legalább Hard szintre állítani a nehézséget, valamint a motorkezelést is profi fokozatra tenni, mert amúgy nagyon bugyutának fog hatni a körözgetés. Eleinte azonban nem kell megijedni, ha ellenfeleink kicsit gyorsabbak nálunk, hiszen pár versenyt várni kell, amíg azokat az alkatrészeket is megvásárolhatjuk a gépünkhöz, amelyek befolyásolják a menettulajdonságokat. Ez elég hamar meg fog történni, szóval nem sokáig lesztek sereghajtók.

Gebbbe, vagy ahogy a krosszosok hívják, a „magyar betyár" biztos csak véletlenül rúgta fel az őt beérő motorost.

A nemzetek közötti MXoN verseny idén is elérhető, de remélhetőleg többjátékos módban idővel lesz lehetőségünk némítani a túlbuzgó játékosokat. Ha kicsit javítanak a lag okozta furcsa baleseteken, és nem túl drága DLC-ket adnak ki a játékhoz, akkor nyugodtan lehet mondani, hogy a piac egyik legjobb motoros programját játszhatjuk idén a gépeink és konzoljaink előtt ülve anélkül, hogy nyakig sárosak lennénk, és kék-zöld foltokkal sem leszünk gazdagabbak. Na, ki jön egy körre?

RAJONGÓKNAK JÓ LESZ

FRIDAY THE 13TH THE GAME



[ÍRTA BÖJTI] **37 éve még édesanyja siratta a levágott, kibelezett táborvezetők kihűlt teste felett, 1981-es megjelenésétől számítva pedig igazi legendává vált, aki újra és újra visszatér, hogy könyörtelenül végezzen áldozataival. Ezúttal egy kompetitív videojáték állít emléket munkásságának, a szereplésével elkészült mozifilmeknek.**

Sean S. Cunningham maga sem gondolta, mit szabadít az emberiségre 1980-as klasszikusával, a Kevin Bacont végre rivaldafénybe állító Péntek 13-mal, ám a Sikoly óta még a kevésbé jól informáltak is tudják, hogy ekkor Jason anyja volt a gyilkos, nem a regenerálódással megáldott vagy megátkozott fiú. Jason Voorhees végül Steve Miner (House, Warlock) '81-es folytatásában kapott főszerepet, hogy innentől diadalmenetbe kezdjen, ami a horrorfilmek egyik legnagyobb királyának trónjához vezetett. Mára több mint tíz filmen van túl a hokimaszkos, ikonikus alak, ezzel együtt pedig több mint 160 áldozatot darabolt fel, zúzott szét, hasított fel (ha nem számítjuk az ötödik epizódot, amiben ugye megint nem ő volt a tettes), plusz a videojátékokban is többször tiszteletét tette. A Gun Media pedig úgy érezte, elérkezett az ideje egy tisztességes programnak, ami feldolgozza a slasherek egyik legnagyobb jelenségének életútját.

Eredetileg egyébként egyszerűbb tervek születtek meg az IllFonic és a Gun Media között létrejött vadházasságból. A Slasher Vol. 1.: Summer Camp pedig először még az volt, aminek látszódott: főhajtás a nyolcvanas évek slasher horrorfilmjei előtt, méghozzá olyan nagy nevekkel, mint a maszkos speciális effektek révén hírnevet szerző Tom Savini. Aztán megjelent a színen Sean S. Cunningham, a játék megkapta a Friday the 13th: The Game címet, amivel már a Kickstarter-kampány is elstartolhatott, így valóra váltva rengeteg rajongó féltve őrzött és dédelgetett álmát. Félelemre csak „pár apróság" adott okot. Egyfelől, hogy az IllFonictól a Nexuiz is elég nehezen ért „célba", illetve a remek ötletekre épült, játékmenetében egészen kiforrott, korai hozzáférésű Moving Hazard is földbe állt (jelenleg Dead Alliance-ként keressétek a Psyop Games-nél). Másfelől pedig az sem volt akkora örömhír, hogy a The Game már a kampány során is a multiplayert helyezte előtérbe, és ugyan szóba került, hogy igény esetén kampány is épülhet a végleges verzióba, ebből végül azóta sem lett semmi. Sok jót a többi csúsztatás sem ígért, és bár a tavaly decemberben lefutott béta már szórakoztató produktumot sejtetett, azért kétségeink sem szálltak el véglegesen.

ADATOK

KIADÓ
Gun Media

FEJLESZTŐ
IllFonic

MŰFAJ
online akciójáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.26.

ÁR
Steamen 37 euró, avagy nagyjából 11 400 forint, PS Store-ból is ennyiért vásárolható meg.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-530 vagy AMD Athlon II X2 270 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 650 Ti/ Radeon HD 7770 VGA, 4 GB hely.

Az egyik legismertebb horrorfilmes ikon rémuralma nem ért véget, csak átköltözött a videojátékok világába.

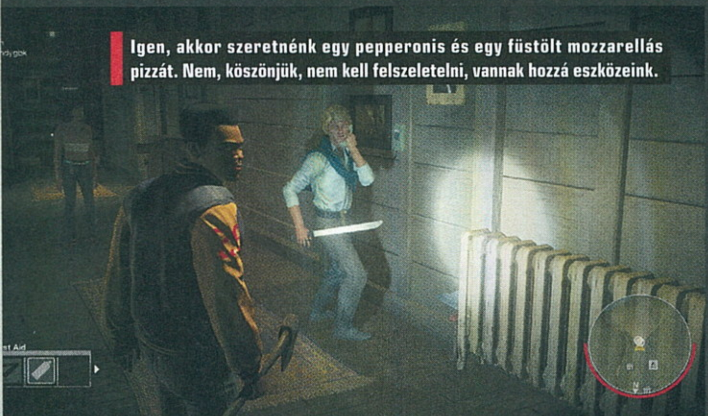
NEM SOKAT VÁLTOZOTT

Talán nem is baj, mert az első keserű csalódás a program elindítása után akkor éri az embert, mikor rájön, hogy a béta óta nem sok minden változott. Az animációkkal még mindig vannak bajok, a karakterek mimikája olyan, mintha gumiálarcokat néznénk (főleg az állandó „rémült fej" az, ami viccnek is rossz), a hajak, testrészek, ruhák meg izegnek-mozognak, kúsznak a levegőben. Nem beszélve a klónszerű holttestekről, amik azonos választás esetén kerülnek a képbe.

Maga a Friday the 13th ugye egy külső nézetes akció-horror, amiben nyolc játékos közül az egyik véletlenszerűen kapja meg Jason szerepét, hogy utána minden áron győzedelmeskedjen a többiek felett, amihez megvan minden eszköze. Különleges képességeivel láthatja az erdőben munkálkodó fiatalokat, a térképre bökve elteleportálhat a kívánt helyre, szétbarmolhatja az áramforrásokat és kommunikációs csatornákat, amivel a stresszfaktort növeli, továbbá pár másodperc erejéig fizikai formáját elvesztve begyorsíthat, hogy áldozatai elé kerüljön. Persze vannak eltérő kivégzései (nem hiába került többfajta Jason a játékba, akik a különböző filmek alapján lettek megformálva), a skillek és alteregók által lehet gyorsabb vagy lassabb, ellenállóbb, sőt még a motorcsónakot is „lefuthatja". Minden azon áll vagy bukik, melyik verziót választja a játékos, milyen skillekkel teszi hatásosabbá, illetve hogyan taktikázik a többi játékossal szemben, miközben mindenki fejlődik, ezáltal pedig szereplőket és skilleket nyithat meg.

SOK LÚD DISZNÓT GYŐZ (TALÁN)

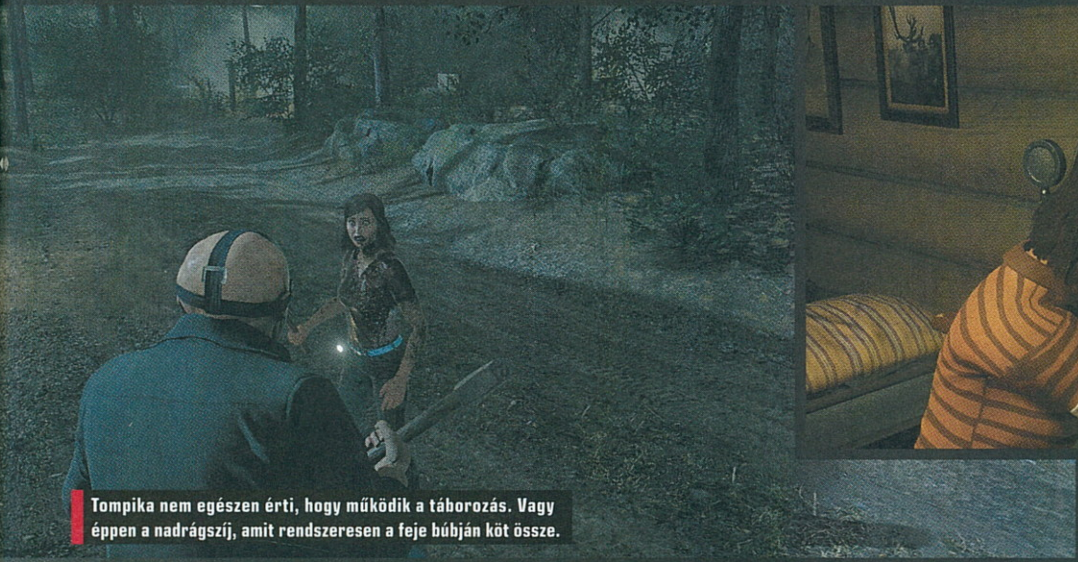
Hét ellenféllel szemben amúgy muszáj stratégiázni, pláne abban az esetben, amikor mindegyikük önálló, esetleg kifejezetten fifikás embert jelent (és még a választott karakterek is eltérőek, más



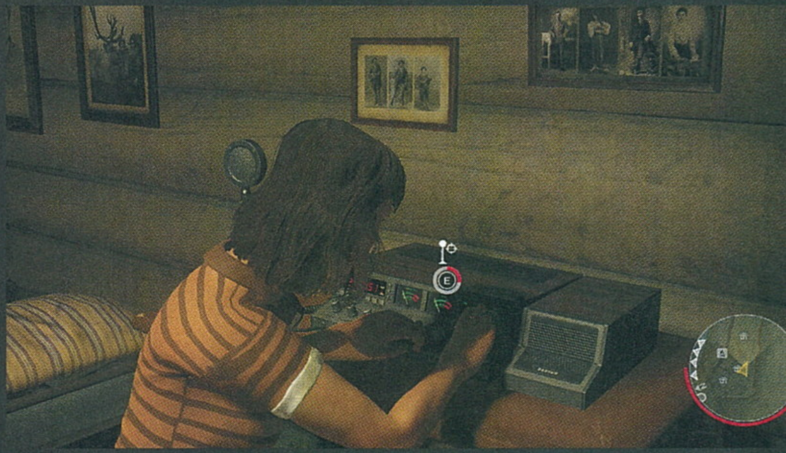
Igen, akkor szeretnénk egy pepperonis és egy füstölt mozzarellás pizzát. Nem, köszönjük, nem kell felszeletelni, vannak hozzá eszközeink.

János, én már láttalak valahol!

Jason Voorheest egyébként a filmeken (és képregényeken, regényeken stb.) túl nem most láthatjuk először videojátékban. Egyszer ott volt '85-ös C64-es feldolgozás, ami a maga idejében nem is volt rossz, ezt követte a NES-re írt, '89-es, meglehetősen gyengére sikeredett adaptáció, majd egészen 2006-ig kellett várni Jason újabb felbukkanására, ami meg csak mobilon vált elérhetővé (szimpla akció). Ezután viszont a verekedős játékok kedvelői nagy örömmel fogadták Jason megjelenését az indie, horrorsztárokat (Chucky, Freddy, Bőrpofa, Ash, Myers stb.) egymásnak eresztő Terrordrome-ban (keressetek rá, megéri), hogy később még a Mortal Kombat X-ben is tiszteletét tegye.



Tompika nem egészen érti, hogy működik a táborozás. Vagy éppen a nadrágszíj, amit rendszeresen a feje búbján köt össze.



jellemzőkkel rendelkeznek), a tagok pedig hajlandóak összefogni. A filmes helyszíneket mintázó területek (köztük természetesen ott az ikonikus Kristály-tó is a táborral) épületeit érdemes alaposan átkutatni, mert fegyverek, létfontosságú eszközök, csapdák és gyógyszerek hevernek mindenfelé. A leginkább kézenfekvő menekülési opciót jelentő autóhoz és motorcsónakhoz benzin, motor, kulcs kell, ezeket bizony muszáj begyűjteni, ami totális felderítést igényel, mert egyáltalán nem biztos, hogy a közelben hevernek a hozzávalók. A gyűjtögetést pedig Jason bármikor félbeszakíthatja, ezért ildomos az ajtókat bezárni, a küszöb mellé medvecsapdákat helyezni. Utóbbi feltartja Jasont is, de a fiatalokra is veszélyes, szóval csak óvatosan!

Egyébként majdnem minden visszaüthet, így a bezártság is, pláne akkor, ha a szobában nincs ablak (mondjuk, azzal is vigyázni kell, mert ész nélküli kivetődés esetén komoly sérülésekkel gazdagodnak a türelmetlenebbek). Jasont megsebezni alig lehet (megöléséhez kisebb rituálé szükséges), inkább csak megzavarhatják a csapatba verődő opponensek, akiknek érdemes fedezniük egymást, mert pár csapással, kis ütlegeléssel az elkapott bajtársak is kiszabadíthatóak a halálos szorításból. A tűzijáték és a jelzőpisztoly egyébként remek elterelés és lassítás a behemóttal szemben, plusz a rádióból üvöltő zene is megkavarja a gyilkost. Máskülönben meg érdemes a rendőrségre telefonálni, ami szintén egy menekülési útvonalat jelent a térképen, vagy ott van a rádión értesíthető Tommy Jarvis, akinek szerepébe egy véletlenszerűen választott halott játékos kerül, hogy jól ellássa a Voorhees fiú sorsát.

JASON ÜBER ALLES

Az ötletek tehát marha jók, adják magukat, igazi taktikázós csapatmunkát igényel a kivitelezés, ami ráadásul méltó a sorozat hírnevéhez is. Az alkotók egyértelműen szeretettel nyúltak az alapokhoz, és ezt mindenképpen értékelem, sőt a rajongóknak nyugodt szívvel mondom, hogy 5-10 százalékot tegyenek majd hozzá a végeredményhez, hiszen ők abszolúte élvezni fogják a darabolást és menekülést. Főleg, hogy nincs két egyforma meccs, jó csapatjátéknál szinte bármilyen probléma megoldható, a végeredmény pedig az utolsó másodpercig kérdéses, hiszen például autóba ülve is csak akkor lesz biztonságban a banda, ha már sikerült elérni a területhatárt, amin túlra Jason nem képes teleportálni. A látvány sok esetben rendben van, a karakterek aprólékosan ki lettek dolgozva, a víz éppen úgy meglátszik rajtuk, mint ahogy minden egyes karcolás is, a környezet pedig a modellekkel együtt totálisan autentikus a sorozathoz.

Kár, hogy azért technikai hibák is vannak, így az első héten még komoly problémák adódtak a szimpla csatlakozásnál is, a bugok és animációs rendellenességek azóta is megmaradtak, miközben hosszú távon csak a rajongók fogják igazán élvezni az újra és újra elkezdődő ámokfutást. És talán ez a játék legnagyobb hibája, hiszen egy „best of" jellegű kampány alaposan feldobta volna a produkciót, továbbá egy-két egyedi ötlet és játékmód meghosszabbította volna a szórakozással töltött időt. Így azonban huzamosabb ideig csak azok maradnak majd mellette, akik egyébként is imádják Jasont és a vele készült filmeket. Rajongóktól rajongóknak készült programról van szó, ami egyfelől pozitív, jómagam pedig értékelem a fanservice-t, ám a piacot globálisan és a nagy számok felől nézve azt kell hogy mondjam, nem ez a lehető legokosabb döntés egy multiplayer-alapú videojátéknál, ahol bizony szükség van a minél több résztvevőre. Azért drukkolok a csapatnak, és remélem, hosszabb távon is kitart a lelkesedés, fél vagy egy év múlva meg nem kell a szerverek leállításáról hírznünk.

ÉRTÉKELÉS

Szinte a teljes filmes stáb részt vett a munkálatokban, ami meg is látszódik az eredményen: autentikus hangulat, látvány, ismerős zenék és hanghatások – kár, hogy egy definitív Jason-szimulátor hosszú távon még nem elég.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

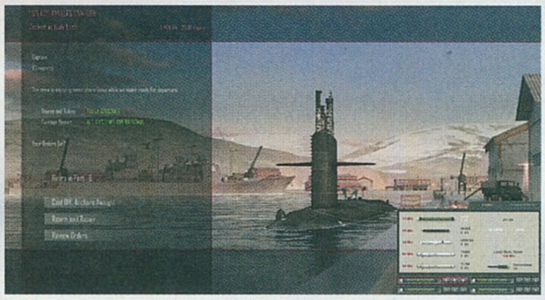
PRO

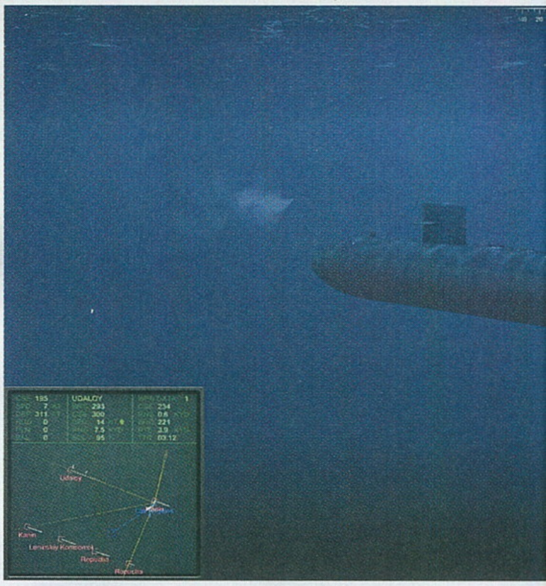
Rajongóktól rajongóknak mentalitás, nagyszerűen felépített játékmenet, aminél soha nem lehet tudni, hogyan zárul a történet – ez a játékosokon múlik és azon, hogyan élnek eszközeikkel.

KONTRA

Technikailag sajnos nem eléggé kiforrott, sok az animációs hiba, bőven jutott bugból is, azoknak meg hosszú távon nem túl változatos, akik nem rajongói a filmeknek.

68%





VADÁSZAT A VÖRÖSÖKRE

COLD WATERS

[ÍRTA **MIDNITE**] Tengeralattjáród egy alternatív múltba merül alá, ahol a hidegháborús feszültség épp véres konfliktussá eszkalálódott Izland partjainál. A tenger rejtőzködő ellenségekkel van tele, az atomtöltetek élesek, a háború végkimenetele pedig csak rajtad múlik.

Első, és mindeddig egyetlen élményem a tenger alatti csaták világában a Vadászat a Vörös Októberre című film volt, ami tiniként annyira tetszett, hogy rögtön utána az eredeti könyvet is elolvastam. Elképzeléseim tehát arról, hogy milyen lehet egy tengeralattjáróból háborút vívni, mind ebből az erősen dramatizált történetből származtak, vagyis a hátborzongató aláfestő zenék, pörgős csatajelenetek és heroikus karakterek egy elég magas mércét állítottak a Cold Watersnek már azelőtt, hogy az lecsorgott volna a Steam könyvtáramba. Persze tudom, a valóság sosem olyan, mint a hollywoodi filmek – az élet „unalmasabb", komplexebb, kihívásokkal teli, és bár keményen meg kell dolgozni érte, a végén sokkal kielégítőbb és személyesebb a győzelem. Olyan, mint ez a játék.

Miután előrebocsátottam, hogy nem tudom korábbi tengeralattjáró-szimulátorokhoz hasonlítani ezt a játékot, a témához kapcsolódó szakszavakat pedig csak a Google-nek köszönhetően ismerem, vágjunk is bele. A nyitóképernyőn rögtön feltűnik, hogy a tutorialok végeláthatatlannak tűnő oszlopban sorakoznak egymás után, így hamarosan elfog a kísértés, hogy a legalapabb dolgok (mint a torpedók kilövése és a navigáció) kipróbálása után azonnal, türelmetlenül belevesd magad egy kampányba. Ez nagyon rossz ötlet – egy atom-tengeralattjáró irányítófelülete ugyanis minden, csak nem intuitív (és mire rengeteg gyakorlás után már azt hiszed, mindent tudsz róla, addigra valószínűleg a billentyűkombinációk és opciók felét elfelejtetted). Elsőre hihetetlennek tűnik, hogy a különböző rakétatípusok meg torpedók mind külön tutorialt érdemelnek, meg hát föl-le merülgetni se lehet akkora kunszt, hogy 20 perces kurzuson sajátítsuk el a művészetét, nem igaz? Pedig de, lehet!

Ezt a játékot el se kezdd, ha nincs kedved és időd kábé egy órát szánni az alapok elsajátítására, ugyanis a küldetések során semmiféle segítséget nem kapsz: csak a szűkszavú eligazítás, a végtelen tengervíz, meg a spártaian sivár külsejű, de roppant komplex kezelőfelület lesz majd társad, és magadnak kell kitalálnod, mit kezdj velük.

ADATOK

KIADÓ
Killerfish Games

FEJLESZTŐ
Killerfish Games

MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.07.05.

ÁR
Steamen 37 euró, nagyjából 11 500 Ft.

GÉPIGÉNY

Windows XP, Intel Atom, 2 GB RAM, DirectX 9.0c, 2 GB szabad hely.

VESZÉLYES VIZEKEN

Egy érdekes, és sokak által kritizált tulajdonsága az irányításnak, hogy a legtöbb akcióra nincsen vizuális gomb, a süllyedés-emelkedés szintű alapdolgokon kívül mindent a tutorialok alatt betanult billentyűkombinációkkal kell megtenni. Bár ez eleinte nehezíti a folyékony játékélményt, némi gyakorlás után szerintem remekül működő része a szimulációnak. Így valódi kontrollod van a hajó felett, képzett parancsnoknak érzed magad, aki csípőből vágja a szonár kezelésétől a ballisztikus rakéták indításáig minden feladat csínját-bínját.

Kifejezetten olyan érzés, mintha parancsokat adnál legénységednek, ami különösen szép eredmény annak fényében, hogy a játék abszolút nélkülözi az emberek,

„Milyen szép kis hajód van! Milyen kár lenne, ha történne vele valami, mondjuk egészen véletlenül torpedótalálat érné... !"

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VÉSZFÉKEZÉS

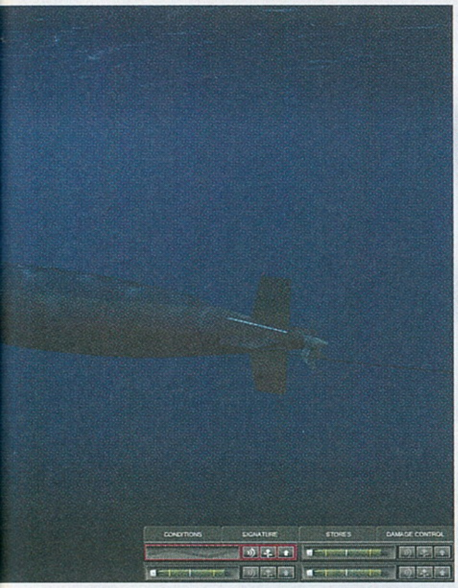
Hajód precíz irányítása meglepően izzasztó feladat, még a nagy ívben megfordulás szimpla manővere is csak gyakorlás után sikerül. Ha azon kapod magad, hogy vészesen a tengerfenék irányába mutat a hajóorr, vagy percek óta cikk-cakkozol rossz irányba, csak nyomd meg az X billentyűt. Ezzel a sebesség, ballaszt és hajólapát beállítások nullára rezetelődnek, hajód pedig síkba áll az aktuális mélységen.

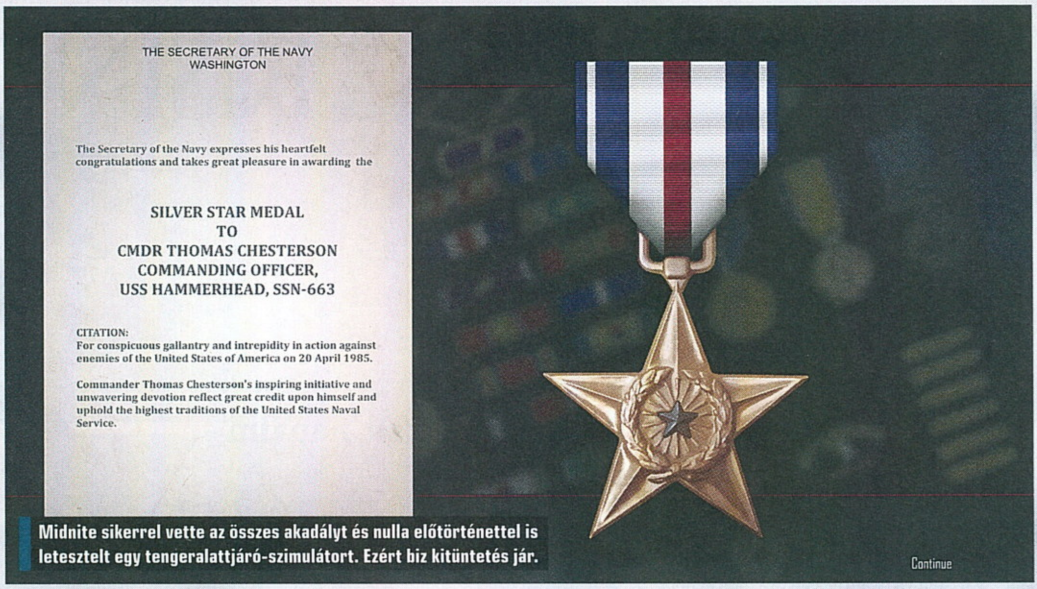
ELBÚJNI, NEM ELFUTNI

Lopakodó módba kapcsolni elkerülhetetlen ahhoz, hogy a meglepetés erejével támadhass, illetve ha észrevétlennek kell maradnod. Ám ekkor több történik, minthogy jelentősen lecsökken a hajó sebessége – minden nem létfontosságú rendszer megáll, vagyis a javítások, lövegek újratöltése, a víz kipumpálása a hajórekeszekből mind szünetel közben. Ezt véletlenül se felejtsd el!

TÖRTÉNELMI HŰSÉG

A Cold Waters minden aspektusa igyekszik valósághű élményekben részesíteni önkéntes parancsnokait, aminek érdekében a meglepő történelmi tényeket és elemeket építették bele a játékba. Az egyik különösen izgalmas részlet az, hogy ellenfeleid „valósághű szovjet taktikát" alkalmazva harcolnak és reagálnak támadásaidra, ami a világháborúk ismerőinek akár előnyt is jelenthet a kampányokban.





Midnite sikerrel vette az összes akadályt és nulla előtörténettel is letesztelt egy tengeralattjáró-szimulátort. Ezért biz kitüntetés jár.

vagy bármiféle konkrét karakter jelenlétét. Belső nézet nincsen, aktuális tengeralattjáródat csakis egy külső nézőpontból látod (bár legalább körbejárhatod, mintha csak kamerázó hal lennél, aki a történelmi eseményeket figyeli), de valahogy nekem eszembe sem jutott, hogy hiányoznának a humanoidok. Már csak azért sem, mert a hajók kidolgozottsága a játék legszebb része, az utolsó apró részlet is történelemhű, s minden modell úgy néz ki, mintha csak a korabeli fényképek keltek volna életre (persze színesebb és élesebb formában). Még laikusként is nyilvánvaló, hogy a fejlesztési idő tetemes része ment el a játékban felbukkanó 40, korhű hajó- és tengeralattjáró típus grafikailag tökéletes lemásolására.

TŰZ A VÍZ ALÁ

A külcsín más tekintetben sajnos nem ennyire impozáns. Maga a sötét, kietlen tenger kissé túl szimpla, az ellenséges bázisok és kikötők szögletesek és elnagyoltak, az animációkat pedig mintha utólag jutott volna eszükbe hozzácsapni a kész játékhoz. Hiába lennél egy tengeralattjáró gyomrában konkrétan vak, ráutalva a hidroakusztikus rendszerek érzékelőire, itt sajnos nagyon is látod a pixeles csobbanásokat és az egyentextúrájú, szögletes házakat. Ezt némileg egyensúlyozza a játék másik elérhető nézete, a stratégiai térkép, amin nemcsak saját hajódat irányítód kikötők vagy veszélyes vizek felé, de az ismert ellenséges objektumok mozgását is real-time figyelemmel követheted a világtérkép csicsákat nélkülöző, letisztult felületén.

Ha felkészültél a bevetésre, elsőként ajánlatos a 10 független küldetéssel próbálkozni. A feladat leírásának elolvasása után ki kell választanod az ahhoz illő, preferált hajódat

ÉRTÉKELÉS

Elsősorban a háborús stratégiai szimek kedvelőinek és a hadi történelem fanatikusainak szóló játék.

TALÁLÁS: **61%**
TARTALOM: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **63%**

PRO

Elképesztően precízen lemásolt, történelemhű hadi járművek, egy atom-tengeralattjáró irányításának szinte tökéletes szimulációjában.

KONTRA

Hosszú betanulási idő, csúnyácska szárazföldi helyszínek, sokszor túl okos MI, a sok víz ellenére is száraz hangulat.

68%

– tulajdonságaik, pro és kontra, fel vannak sorolva a típus alatt. Nemcsak a feladat természete (felderítés, támadás stb.), de a helyszín környezeti jellemzőinek összessége (tengermélység, szélerősség stb.) is meghatározza, hogy milyen felszereltségű járművet érdemes vinned. Könnyű manőverezhetőség vagy impresszív torpedóarzenál kell? Számíthatsz felszíni menetre, kell-e magas frekvenciás szonár, veszélyeztet egy légi csapás, vagy lehet, hogy a gyors, de sebezhető hajó a tökéletes? Mint minden egyéb, ez a döntés is rajtad múlik.

A küldetések nélkülöznek minden ceremóniát és heroikus buzdító beszédet, még nagyszabású aláfestő zene sincs. Csak a szonár pittyegése, ami viszont hamarosan

> Van az úgy, hogy az ember már nem üdvözli a túl okos MI-t, hanem inkább csak bosszankodik miatta.

a legszebb muzsikának tűnik, főleg mikor a képernyőn feltűnő hangmintához egyezést találsz – mintha a végtelen tenger gyomrában aranyra bukkantál volna.
S persze magad is folyamatos veszélyben vagy, bármely pillanatban felbukkanhat a radaron egy addig észrevétlen ellenséges atom-tengeralattjáró, hogy torpedóival küldjön biztos halálba. A víz alatti utazás lassú, nehézkes és (jobb esetben) eseménytelen, a háborús helyzetről is csak a küldetések előtt és után kapsz híradást, de nem baj, a tenger magányában legalább minden figyelmed az aktuális feladatnak szentelheted. Mert bármi is az, annyi fix, hogy nem lesz könnyű...

A MÉLYSÉG TITKAI

Ha készen állsz elkötelezni magad egy kampány mellett, két opciód is akad. Az első 1968-ban játszódik, míg a másik 1984-től indul – természetesen mindkettőben csakis a korszaknak megfelelő hadi járművek és fegyverek bukkannak fel. Ám a fejlesztők történelmi tények melletti elkötelezettsége ebben nem merül ki: az MI abszolút korhű, a dátumnak megfelelő világháborús stratégiát alkalmazva harcol ellened. A történet a már említett háborús híradásokból bontakozik ki, küldetéseink közt újságcikkeket látunk az Amerika és Szovjetunió közti konfliktusokról, hadmozgásokról, fiktív és valós történelmi mérföldkövekről.

A világtérképet pöttyöző ellenséges hajók, tankok és repülőgépek egy átívelő sztori részeivé válnak, és az egész gyakorlatozás a bosszantó billentyűkombókkal és végtelennek tűnő ideig tartó manőverekkel hirtelen értelmet nyer. Egészen meglepett, mennyire izgalmas dolog a radarképet bámulni, bújócskázni a szovjet hajókkal, meg azt figyelni, ahogy torpedóid vészjósló némaságban szelik át a tengert, célpontjuk felé haladva.

Még ha nem is üti meg a Vörös Október-féle, hollywoodi lélegzetelállító magasságokat, a Cold Waters egy abszolút pozitív meglepetéssé vált, miután sikerült jobban ráérezni az irányítás apró finomságaira. És minél valósághűbb elképzelésed van arról, milyen lehet atom-tengeralattjárót vezényelni egy hidegháborús összecsapásban, annál kielégítőbb lesz az élmény, mert mint mondtam, bár a valóság (meg ez a játék) nem annyira színes és teátrális, mint általában a filmek, végül sokkal édesebb a kiérdemelt győzelem is. G

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A Steam Greenlight kampányként indult játék egyik fő vonzereje talán az volt, hogy a közönségkedvenc klasszikus, a Red Storm Rising utódjaként pozícionálta magát. A Microprose 1988-ban megjelent szimulátorát máig kultikus rajongás övezi, ráadásul ez a tengeralattjárós keménymag eddig igen pozitív véleménnyel van a Cold Watersről. Szóval, ha az RSR bejött, akkor érdemes ezt is beszerezned.

MODOKRA FEL!

Mint a legtöbb, közösségi támogatással világot látott játék fejlesztője, a Killerfish Games még mindig aktívan dolgozik azon, hogy elsimítsa az élеket és kielégítse a gamerek igényeit. Az alkotók nemcsak a fórumokon vannak jelen, de támogatják a modderek munkáját is. Már most létezik mod, mellyel a szovjet oldal katonájaként szállhatsz be a csatákba, de a jövőben biztosan más érdekességek is várhatók.

EXTRA KÜLDETÉSEK

A két kampány mellett 10 single mission is elérhető, melyeken gyakorolhatsz az éles bevetésre. Ám ha már mind végigtoltad egyszer, akkor sincs baj: a különálló küldetések részleteit ugyanis random generálja a játék. Nemcsak az időjárás és más környezeti tényezők változnak, de az ellenséges hajók száma és típusa, illetve taktikájuk is véletlenszerű – komoly újrajátszási potenciált biztosítva ezzel.

ITT-OTT BUGOS MÉG

A cikk írásának időpontjában (2 héttel a megjelenés után) a fejlesztők javában dolgoznak a játékosok által talált problémák javításain. Eddig két patch jött ki, mind jelentősen pozitív változásokat eszközölt a játékmenetben. A Killerfish kimondottan aktívan van jelen a Steam közösségben is, így ha buggal vagy szuboptimális játékélménnyel találkozol, tudd, hogy azt jó eséllyel megjavítják.

RISING STORM 2

JÓ REGGELT, VIETNAM!

[ÍRTA JOHNBART] **A második világháború csendes-óceáni poklából a hatvanas évek vietnami dzsungelébe érkezett a Red Orchestra 2-ből kivált, önálló sorozattá váló Rising Storm második része. Helikopterek, békejel, Kalasnyikov, napalm – lássuk, hogy sikerült az időugrás!**

A Red Orchestra-sorozat veteránjai, illetve a vietnami témájú játékokat kajáló kopaszok gyanúm szerint persze már tudják a választ, a helyükben ugyanis én is a cikk végi százalékot szemrevételezném először. Ha viszont nem lenne tiszta a számok mögött álló többletjelentés, íme, egy gyors összegzés: a Rising Storm 2: Vietnam (innentől RS2) egy tisztes online taktikai FPS, amely remekül illeszkedik a Red Orchestra/Rising Storm (innentől RO/RS) vonalba, a modernebb miliőt leszámítva azonban nagy meglepetéseket csak a friss újoncoknak tartogat, és nekik sem feltétlenül pozitív értelemben…

A vietkong katonák annak idején egy igen különleges futást fejlesztettek ki, hogy gerincsérv látszatát kelthessék vele.

SZÜLETETT MÁJUS 30-ÁN

Az alapok ennek megfelelően az elődökből érkeznek: max. 64 fős online taktikai csörtéről van szó, amelyben a szembenálló felek (az amerikai hadsereg vagy tengerészgyalogság és a kommunista észak-vietnami erők) automata gépkarabélyokkal, puskákkal, aknákkal és improvizált csapdákkal, valamint alkalmi tüzérségi és napalmcsapásokkal próbálják igazolni ideológiai nézeteiket. A sorozatra jellemző keményvonalas gunplay továbbra is jelen van, a fegyverek modellezése és ballisztikája így kitűnő. Célzott lövéseket leadni guggolva, hasalva vagy falnak támaszkodva érdemes, a karabélyoknál szériafelszereltség a felrakható szurony (a géppisztolyoknál meg a betolható válltámasz), letámasztott géppuskákkal golyót szórni pedig, bár ütős érzés, mégsem javallott, a túlhevült dögök csöve ugyanis deformálódhat, ami felettébb negatív hatással van a mordályok használhatóságára.

Célkereszt persze nincs, a T betűvel előhívható/elrejthető kezelőfelület nem jelzi a tár töltöttségét, azt pedig mondanom sem kell, hogy max. 2-3 találat bárkit padlóra küld. Ezen a téren tehát a készítők nem tudnak hibázni, arzenálja terén a RS2 minden taktikai shooter-fogyasztót kielégít, még úgy is, hogy búcsút kell intenünk az előd választható nehézségi szintjeinek: a RS2-ben csak az előd Hardcore Realism beállításának megfelelő rendszer él, ami mondjuk a sorozatot ismerve nem probléma.

ADATOK

KIADÓ
Tripwire Interactive

FEJLESZTŐ
Antimatter Games, Tripwire Interactive

MŰFAJ
online taktikai FPS

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.30.

ÁR
Steamen 23 euró (kb. 7100 Ft.)

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 2.5GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 460 VGA, 12 GB HDD.

ACÉLLÖVEDÉKEK

A könyörtelen harcrendszer tükrében a csapatban mozgás persze adja magát – ennek ágyazna meg a Battlefieldekből átvett szabad osztagkészítés, amely max. hat fő erejéig fogja össze az azonos oldalon harcolókat. Osztagba lépni kötelező, az együtt mozgás pedig ajánlott, egyrészt mert a játék bőkezűbben szórja az XP-t, ha bajtársainkkal együtt teljesítjük az adott játékmód feladatait, másrészt pedig mert a tűz alá vétel negatív hatásai (kép- és hangelmosódás, célzási pontatlanság stb.) is mérséklődnek, ha többen nézünk farkasszemet a felénk süvítő golyókkal.

A frakciónként elérhető 8-10 kaszt száma ellenben (a hagyományos lövészeket kivéve) továbbra is korlátozott: specialistákból jellemzően 2-3 lehet csak egy frakcióban, az előző részekből (és persze a Battlefieldekből) betérő Commander-képzettség ugyanakkor szálegyedül próbálja összefogni a frakcióját, majd a minitérképen értelmes(nek tűnő) hadmozdulatokra kényszeríteni az osztagokat, valamint a támogató pilótákat.
A parancsnok ereje mégsem ebben, hanem a rádión keresztül behívható segédletekben rejlik, amelyek nélkül – wilsont idézve – a RS2-ben lehetetlen csatát nyerni: a pontfoglalás körül forgó Territory és Supremacy módokban a kulcspozíciókat legtöbbször csak megfelelő felderítést és egy lágy tüzérségi csapást követően lehet megrohamozni, a siker pedig akkor sem garantált. Harcolni viszont ennek ellenére is érdemes, a RS2 vietnami összecsapásai ugyanis félelmetes, mégis nagybetűs élményt jelentő adrenalinbombák – más

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FULL METAL JACKET

A Rising Storm 2: Vietnam kezelőfelülete nem jelzi a tárban csücsülő töltények számát, a hozzávetőleges mennyiséget azonban bármikor le tudod ellenőrizni. Ehhez tartsd nyomva az újratárazás gombot, hogy a karaktered kivegye és megsasolja azt. Lőszert az ikonnal jelzett újratöltési pontoknál szerezhetsz, de társaidtól is kérhetsz egy extra tárat, ha nagyon meg vagy szorulva.

FŐ A JÓ IRÁNYZÉK!

A RS2 fegyvereinek zömén állítható az irányzék, amit érdemes is bekonfigurálni, mielőtt harcba vonulsz: közelebbi és távolabbi célba lövéshez szemhez emelés közben az egérgörgővel állíthatod be az irányzékot. Távcsöves fegyvereknél szemhez emelés közben az X lenyomásával ugyanakkor a távcső és a nézőke között válthatunk – utóbbi kötelező középtávra lődözve a jobb perspektivikus látás miatt.

ÁSNI, ÁSNI, ÁSNI!

Az amerikai osztagparancsnokok mozgó spawnpontként funkcionálnak, javasolt hát vigyázniuk a bőrükre, hogy biztosítsák a folyamatos utánpótlást. A Vietkong kollégák ezzel szemben a pálya általuk kijelölt pontján áshatnak alagutat, amely utána fix újraéledési pontként működik. Ne felejts hát el alagutat ásni, mert gyors utánpótlást csak így biztosíthatsz a csapatodnak!

Ha elvisszük egy körre, komoly felelősséget vállalunk a csapatért, azaz mindenki minket anyáz majd, amikor veszítünk.

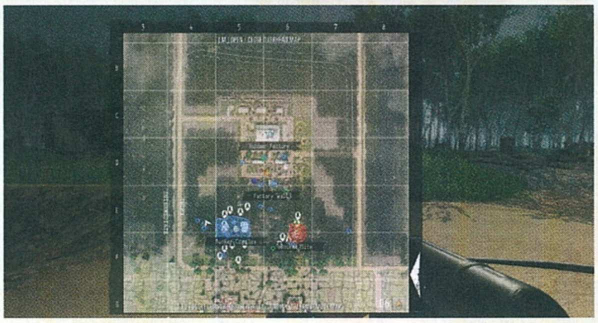
juttatást az emlékezetes harcok mellett, mondjuk, nem tartogatnak, a megszerzett XP-ből ugyanis csak új göncöket és kozmetikai elemeket oldhatunk ki, felszerelést és fegyvereket nem.

A szembenálló felek erősségeit-gyengéit egyébként kifejezetten jól eltalálta a csapat: az amerikaiak flintái jellemzően kontrollálhatóbbak, pilótáik okán a légifölény is adott, rádiós segédleteik pedig erősek. A vietnami erők ugyanakkor pontatlan, de hangos szovjet és francia technikával, gépesített támogatás nélkül támadnak – megfelelő csapatjátékkal azonban simán meglephetik a jenkiháziakat, csapdáikkal könnyen vesztéseket okozhatnak, és szinte minden amerikai segédletre van egy hatékony ellenválaszuk.

A vietnami háború borzalmait hiperrealisztikus formában álmodták újra a fejlesztők, így esélyes az agyvérzés.

IZZASZTÓ ESŐERDŐ

A RS2 tehát sikerrel emeli át a Rising Storm húsbavágó játékmenetét a hidegháborús vietnami forrópontjába, az élmény viszont nem tökéletes, a játék ugyanis nemcsak az elődök erősségeit, hanem gyengéik javát is örökölte. Ezek közül az épkézláb oktatómód hiánya a legzavaróbb: a menüből elérhető két lőtér és videócsokor a komplex játékmenet tükrében semmit nem ér, előbbiek ugyanis üres pályák, míg az utóbbiak csak az alapokra szorítkoznak, nem térvén ki a lényeges részletekre (teszem azt a tényre, hogy a felderítők könnyebben észreveszik az ellenséges csapdákat). Nem csoda, hogy a szerverek tobzódnak az elveszett játékosokban (főleg épkézláb Commandert lehetetlen találni a nyögvenyelős parancsfelület miatt), ami főleg azért kellemetlen, mert a közösség elég barátságtalan – főleg a pilóták toxikusak, akik simán hátba lövik egymást, hogy az általuk preferált géppel repülhessenek.



Ha pedig pilóták, a RO2-vel ellentétben a földi járművek nem vezethetők, de a helikopterek is kilógnak a sorból. A szállítógépes állomány pl. felesleges, egyrészt mert a harcértékük nulla, másrészt pedig mert a nagyobb pályák sincsenek akkorák, ami indokolná a bokorugrók légi szállítását (nem meglepő hát, hogy Huey-pilótaként összesen egyszer láttam LZ-kérelmet a térképen). Nem azt mondom persze, hogy egy helikopternyi katonával ne lehetne egy váratlan hátbatámadást levezényelni, miután azonban az amerikai játékosok eleve a szakaszparancsnokuk körül élednek újra, teljesen felesleges bonyolult helikopteres logisztikát szervezni egy csapatátirányításhoz.

Páriák viszont a híradósok is, a Radiomanek ugyanis semmilyen bónuszt nem kapnak azért, ha a parancsnok az ő rádiójukon keresztül kommandírozik – na, nem mintha ez sűrűn megesne, a parancsnokok zöme ugyanis fix rádióknál cövekel a meccsek során, a híradósok léte így jelenleg szintén megkérdőjelezhető (harcértékük viszont még mindig jobb, mint a pilótáké). Vietkong Sapperrel menni ugyanakkor csak szimpla időpocsékolás, az általa kirakható nyolc akna ugyanis rögvest köddé válik, amint meghal és újraéled. Balanszproblémák azonban nemcsak a kasztokkal, hanem a pályákkal is vannak: a védőket erősen preferáló Hue Cityt például e cikk írásakor a játékosok zöme a pokolba kívánja.

Technikai téren a játék rendben van: a fegyverek és karaktermodellek jól néznek ki, az animációk remekül sikerültek, a fény- és robbanáseffektek jól mutatnak, a pályák ellenben elég visszafogott megjelenésűek (és teljesen statikusak: még egy széket sem lehet feldönteni rajtuk). A szinkron ugyanakkor borzalmas – míg az amerikai frakció parancsnoka csak monotonul darál, addig a Vietkong beszédhang valahol a botrányos és a kacagtatóan gagyi között mozog.

SZERETJÜK A REGGELI NAPALMSZAGOT?

Bár a negatívumok listája hosszúnak tűnhet, fontos megjegyezni, hogy a RS2-be a haszontalan tutorialok dacára is bele lehet rázódni. A játék így a jelenlegi balanszproblémái és a némileg fapados körítés dacára is megérdemli a figyelmet, a hardcore harcrendszere mellett ugyanis a hangulatos vietnami körítés is combos pozitívuma. A jelenleg elérhető nyolc pálya pedig bár nem sok, a Tripwire-t ismerve a RS2 is sokat fog még fejlődni-bővülni az előttünk álló pár évben. Maradjunk tehát abban, hogy a valósággal ellentétben ez a háború egyáltalán nem elveszett ügy. ◘

ÉRTÉKELÉS

Könyörtelen, mély, kezdetben barátságtalan, mégis hangulatos online vietnami csörte, ami csak ismerősökkel és több tucatnyi óra után nyílik meg igazán.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Tökéletes fegyvermodellezés, eltérő, ámde kiegyensúlyozott frakciók, állandó kommunikációt és összvalamint észjátékot igénylő játékmódok.

KONTRA

Nincs szólómód, nincsenek botok, az oktatómód csökevényes, pár kaszt feleslegesnek érződik, földi járművek hiánya, toxikus közösség.

72%

SZERETETCSOMAGOK

A Rising Storm 2-ben a Vietkong kasztok zöme képes karó- vagy huzalcsapdát állítani az amerikai talpasoknak, ne légy hát rest otthagyni a kézjegyed egy elfoglalt ponton az ellentámadóknak! A kapuk és ajtók közvetlen környéke mellett javallott az osztagparancsnokok által ásott alagutak övezetét is megcsapdázni, azok ugyanis mindig elsődleges célpontok a gránátos ellenfelek számára!

FIGYELJETEK RÁM!

A Commander kaszt két fő menüt használ. A B gomb nyomva tartásával (akár távcső nézetben is) a gyalogság, a tüzérség vagy a pilóták számára jelölhet ki célpontot (ehhez a B gomb nyomva tartása közben nyomjuk le a bal, jobb vagy középső egérgombot). A H gomb lenyomásával ugyanakkor az éppen kiválasztott osztagnak adhat utasításokat. Az osztagok között a Shift + egérgörgő kombinációval válthatunk.

SASOLJUK A TÉRKÉPET

Parancsnokként tüzérségi támogatást csak a térképen megjelölt koordinátákra hívhatunk. „Festeni” kétféleképpen lehet: a B gomb lenyomásával (akár távcső nézetben is) a megjelölt helyen lenyomjuk a jobb egérgombot, vagy pedig elhajítunk egy M18-as jelzőgránátot. Az így megjelölt koordináták aztán megjelennek a minitérképen is – kattintsunk rájuk, majd válasszuk ki a kívánt tüzérségi segédletet!

ÉRKEZIK A LOVASSÁG

Bár a harci helikopterek nagyobb támogató potenciállal bírnak, mint az UH-1 Huey szállítógépek, azért légi fuvarozóként is segíthetünk a földi erőknek. Ha senkit sem kell elszállítanunk (ami esélyes), akkor fogd a vasat, és szállj le a támadás alatt lévő pont környékén, távol a cimboráktól. Jó eséllyel a Vietkong azt hiszi, hogy hátbatámadáshoz hozol erősítést – ezzel megkavarhatod a védőket.

A BEVETÉS SZABÁLYAI

[ÍRTA JOHNBART] **A Rising Storm 2: Vietnam összetett és könyörtelen háborús játék, a következőkben így egy kis segítséget nyújtunk azoknak az újoncoknak, akiket nem legyintett meg a hippimozgalom, helyette inkább fejest ugranak a zöld pokolba.**

DZSUNGELHÁBORÚ

A Rising Storm 2 hadviselő felei 8-10 kaszt specialistáival vonulnak harcba, akik egymást támogatva igyekeznek uralmuk alá hajtani Vietnam izzasztó dzsungelét. Bár az elérhető feladatkörök zöme a két oldalon hasonló, felszerelésük és különleges képességeik olykor lényegesen eltérnek egymástól. A következőkben a két frakció elérhető osztályait és azok különleges képességeit összegezzük.

AMERIKAI KASZTOK

MACHINE GUNNER
TÁMOGATÓ GÉPPUSKÁS

FELSZERELÉS:
M60 „disznó" géppuska (három darab 100-as, vagy egy darab 200-as rakasszal), M1911A1 pisztoly, M61 repeszgránát.

FELADATA:
A rohamozó egységek tűztámogatása, az ellenséges katonák tűz alatt tartása.

TIPP:
Kerüld a hosszú golyószórást, mert a fegyver csöve hajlamos hamar túlmelegedni!

COMBAT PILOT
PILÓTA – HARCI GÉP

FELSZERELÉS:
M1911A1 pisztoly.

FELADATA:
Földi egységek légitámogatása, a megjelölt területek tűz alatt tartása, ellenséges pontok felpuhítása.

TIPP:
Repülj akár a Loach felderítőhelikopterrel, akár a Cobrával, szállj alacsonyan, csapj le gyorsan, és kerüld a lassú tempót – az RPG-s vietkongok számára elsődleges célpont vagy!

TRANSPORT PILOT
PILÓTA - SZÁLLÍTÓGÉP

FELSZERELÉS:
M1911A1 pisztoly.

FELADATA:
Erősítés szállítása a megjelölt pozícióhoz, gyors csapatátrendezés, földi egységek géppuskatüzes támogatása.

TIPP:
Az osztagparancsnokok jelzőgránáttal, míg a parancsnok a térképen lévő LZ jelzéssel jelölheti meg azon pontot, ahova katonákat kell pilótaként szállítanunk.

POINTMAN
MÉLYSÉGI FELDERÍTŐ

FELSZERELÉS:
M3A1 „zsírzópisztoly" vagy Ithaca M37 sörétes puska, M1911A1 pisztoly, M8 füstgránát, M18 claymore akna.

FELADATA:
Felderítés, roham esetén közelharc az ütközet első vonalában, a támadások füstgránáttal való eltakarása.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
Claymore gyalogsági aknájával távollétében is kellemetlen perceket okozhat a helyi vietkong harcosoknak. Emellett könnyebben kiszúrja az ellenséges csapdákat is.

COMBAT ENGINEER
MŰSZAKI SPECIALISTA

FELSZERELÉS:
M3A1 „zsírzópisztoly", Ithaca M37 sörétes puska, vagy M9A1-7 lángszóró.

M34 fehérfoszfor-gránát és C4 robbanószer (ha nem lángszóróval megyünk).

FELADATA:
Vietkong bunkerek és hadállások kifüstölése, utánpótlási alagutak elpusztítása.

TIPP:
Lángszóró mellé nem vihető magunkkal foszforgránát és C4, döntsd hát el, hogy melyik felszerelés a fontosabb számodra!

COMMANDER
PARANCSNOK

FELSZERELÉS:
M14 hadipuska vagy M3A1 „zsírzópisztoly", M1911A1 pisztoly, M8 füstgránát, M18 jelzőgránát, távcső.

FELADATA:
A frakció stratégiájának megtervezése, taktikai hadmozdulatok kidolgozása, kommunikáció az osztagparancsnokokkal, rádiós támogatások bekérése.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
Jelzőgránátjával a tüzérek és helikopterpilóták számára jelölhet célpontot, míg rádióközelben tüzérségi- és felderítőtámogatást kérhet.

TIPP:
A parancsnoki tisztet csak tapasztalt játékosoknak javasoljuk, akiket nem zavar, hogy idejük javát a minitérképen kell, hogy töltsék.

GRUNT
BOKORUGRÓ

FELSZERELÉS:
M16A1 gépkarabély vagy M14 hadipuska, M61 repeszgránát.

FELADATA:
A parancsnok által megjelölt pontok megtámadása és elfoglalása, a specializált osztályok tűztámogatása.

TIPP:
Kezdőknek ideális kaszt.

MARKSMAN
MESTERLÖVÉSZ

FELSZERELÉS:
XM21 távcsöves puska, M1911A1 pisztoly, M18 claymore akna.

FELADATA:
Az ellenséges egységek ritkítása és nyomás alatt tartása, támadás esetén a védők felpuhítása.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
Claymore gyalogsági aknájával a hátába kerülő ellenféllel szemben is megvédheti magát.

RADIOMAN
HÍRADÓS

FELSZERELÉS:
M16A1 gépkarabély vagy M14 hadipuska, M8 füstgránát.

FELADATA:
A parancsnok védelme és kommunikációs támogatása.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:
A parancsnok a híradós hátán lévő rádiót használva a harctéren is rádiós támogatást kérhet.

GRENADIER
GRÁNÁTOS

FELSZERELÉS:
M79 gránátvető, M1911A1 pisztoly, M34 fehérfoszfor-gránát.

FELADATA:
A rohamozó egységek támogatása az elfoglalandó pont felpuhításával, ellenséges objektumok megsemmisítése.

TIPP:
Kerüld a közelharcot, és ne szórj gránátokat egy pontra, ha a társaid már elérték azt.

VIETKONG KASZTOK

RIFLEMAN
LÖVÉSZ

FELSZERELÉS:

AK47 gépkarabély vagy SzKSz-45 karabély, Type 67 kézigránát, karócsapda.

FELADATA:

A parancsnok által megjelölt pontok megtámadása és elfoglalása, a specializált osztályok tűztámogatása.

TIPP:

Kezdőknek ideális kaszt. Karócsapdájával a hátsóját és a védendő pontot is biztosíthatja.

COMMANDER
PARANCSNOK

FELSZERELÉS:

SzKSz-45 karabély vagy MAT-49 géppisztoly, Tokarev T33 pisztoly, RDG-1 füstgránát, távcső.

FELADATA:

A frakció stratégiájának megtervezése, taktikai hadmozdulatok kidolgozása, kommunikáció az osztagparancsnokokkal, rádiós támogatások bekérése.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:

Rádióközelben tüzérségi- és felderítőtámogatást kérhet.

TIPP:

A parancsnoki tisztet csak tapasztalt játékosoknak javasoljuk, akiket nem zavar, hogy idejük javát a minitérképen kell, hogy töltsék.

SCOUT
FELDERÍTŐ

FELSZERELÉS:

MAT-49 géppisztoly vagy Izs-58 vadászpuska, Tokarev T33 pisztoly, RDG-1 füstgránát, huzalcsapda.

FELADATA:

Felderítés, roham esetén közelharc az ütközet első vonalában, a támadások füstgránáttal való eltakarása.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:

Huzalcsapdájával távollétében is kellemetlen perceket okozhat az amerikai erőknek. Emellett könnyebben kiszúrja az ellenséges aknákat is.

SAPPER
UTÁSZ

FELSZERELÉS:

SzKSz-45 karabély vagy PPS-41 „davaj-gitár", MD-81 gyalogsági aknák.

FELADATA:

A védendő pontok aláaknázása.

TIPP:

Az ajtók és kapuk mellett érdemes a vietkong osztagparancsnokok alagútjainak környékére is lerakni pár aknát, a gránátos amerikaiak azokat ugyanis előszeretettel robbantgatják be.

RADIOMAN
RÁDIÓS

FELSZERELÉS:

AK47 gépkarabély vagy SzKSz-45 karabély, RDG-1 füstgránát.

FELADATA:

A parancsnok védelme és kommunikációs támogatása.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:

A parancsnok a rádiós hátán lévő rádiót használva a harctéren is rádiós támogatást kérhet.

MACHINE GUNNER
TÁMOGATÓ LÖVÉSZ

FELSZERELÉS:

RPD golyószóró, Tokarev T33 pisztoly, Type 67 kézigránát.

FELADATA:

A rohamozó egységek tűztámogatása, az ellenséges katonák tűz alatt tartása.

TIPP:

Kerüld a hosszú golyószórást, mert a fegyver csöve hajlamos hamar túlmelegedni!

RPG
RAKÉTÁS

FELSZERELÉS:

SzKSz-45 karabély vagy Izs-58 vadászpuska, RPG-7 páncélököl.

FELADATA:

Épületpucolás, nagyobb ellenséges csapatok likvidálása, ellenséges helikopterek lelövése.

TIPP:

Helikopterek becélzása esetén várd meg, amíg a gép megáll, vagy fordulóban lelassít!

SNIPER
ORVLÖVÉSZ

FELSZERELÉS:

SZVD-63 katonai távcsöves puska vagy M1891/30 mesterlövészpuska, Tokarev T33 pisztoly, huzalcsapda.

FELADATA:

Az ellenséges egységek ritkítása és nyomás alatt tartása, támadás esetén a védők felpuhítása.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:

Huzalcsapdájával a hátába kerülő ellenféllel szemben is megvédheti magát.

MŰSOR A RÁDIÓBAN:

Az amerikai és vietkong Commander kaszt a hadmozdulatok térképes tervezése mellett a bizonyos időnként elérhető rádiós támogatások behívása miatt is kulcsfontosságú résztvevője a csatáknak. Ha van a közelben rádió vagy rádiós katona, akkor a következő segédleteket tudják bekérni:

AMERIKAI SEGÉDLETEK

AERIAL RECON
LÉGI FELDERÍTÉS

A harctér felett megjelenik egy O1-D felderítőgép, amely folyamatosan jelzi az ellenséges katonák helyzetét, kivéve, ha azok mozdulatlanul guggolnak/hasalnak és nem tüzelnek a fegyverükkel. Az ellenséges pozíciók mindaddig frissülnek, amíg a parancsnok rádióközelben marad.

A gép a vietkong Légelhárítás segédlettel elpusztítható.

RAPID DEPLOYMENT
GYORS ERŐSÍTÉS

A respawnra váró játékosok azonnal újraélednek a kijelölt spawnpontjukon. Hasznos, ha az osztagok zöme veszteségeket szenvedett.

REQUEST ARTILLERY
TÜZÉRSÉGI CSAPÁS

A megjelölt pontra sortüzet zúdít a szövetséges tüzérség.

REQUEST NAPALM
NAPALMTÁMADÁS

A megjelölt pontot napalmcsapással perzseli fel egy F4 Phantom, amely a hatókörében minden játékost porrá hamvaszt.

A gép a vietkong Légelhárítás segédlettel elpusztítható.

REQUEST SPOOKY
TERÜLETMEGTAGADÁS

A harctér felett megjelenik egy AC-47 közvetlen légitámogató repülőgép, amely tűz alatt tartja a megjelölt területet.

A gép a vietkong Légelhárítás segédlettel elpusztítható.

VIETKONG SEGÉDLETEK

SCOUT RECON
REJTETT FELDERÍTŐK

A területen elszórt vietkong felderítők folyamatosan jelentik az amerikaiak helyzetét, amíg a vietkong parancsnok rádióközelben marad.

AMBUSH DEPLOYMENT
GYORS ÁTCSOPORTOSÍTÁS

A respawnra váró játékosok azonnal újraélednek a Commander körül. Hasznos, ha a parancsnok egy gyors rajtaütést tervez egy pontnál.

REQUEST BARRAGE
ZÁRÓTŰZ

A megjelölt pontra vegyes tüzérségi és rakétacsapást zúdít a szövetséges tüzérség.

HO CHI MINH-TRAIL
HO SI MINH-ÖSVÉNY

A vietkong játékosok a segédlet ideje alatt feleannyi idő alatt élednek újra, és feleannyi respawn ticketet használnak el.

REQUEST ANTI-AIR
LÉGELHÁRÍTÁS

A közeli légelhárító ütegek megpróbálják bemérni és elpusztítani a 75 méternél magasabban repülő gépeket.

A VILLÁM HARMADSZOR, UGYANODA?

BLITZKRIEG® 3

[ÍRTA TIKA] **Egy zseniális első és egy felejthető második rész után tíz év a naftalinban, majd 3 évnyi fúrás-faragás, s végül mégis csak trilógiává avanzsált a Blitzkrieg, azaz egy újabb második világháborút megjárt veterán RTS kapott harmadik esélyt a sorstól.**

A „könyökünkön jön már ki a Wehrmacht"-felkiáltások jó néhány esztendeje elhalkultak, és a 2000-es évek elején tomboló, majd lecsillapodó RTS-láz hangzatos címei lassan kezdenek visszavánszorogni a köztudatba. Itt van mindjárt az orosz fejlesztők 2003-ban debütáló, Blitzkrieg című eposza, amely anno a páncélosok és a gyalogos fegyvernem ügyes kombinálásával vívta be magát a középmezőnybe, két év múlva pedig folytatást is kapott. Aztán jött a néma csend, egészen 2014-ig, amikor belengették a harmadik részt, s ez elvileg 2015-ben már elrajtolt volna, ha a Nival üzleti modelljét nem torpedózzák meg a rajongók. Ciki, de az orosz csapat újra beleszaladt ugyanabba a pofonba, mert a fizetős hadjáratok után a mikrotranzakciót is megfúrta a közösség. Most pedig, két év korai hozzáférés minden nyűgét félretéve, végre kinyíltak a kapuk, és ki jön szembe, hát Borisz! A neurális huszár...

ADATOK

KIADÓ **Nival**

FEJLESZTŐ **Nival**

MŰFAJ **Stratégia**

INFO

MEGJELENÉS 2017.06.02.

ÁR 26,99 euró a Steamen (kb. 8300 Ft).

GÉPIGÉNY Intel Core 2 Duo 2,66GHz CPU, 2GB RAM, Nvidia GT240 vagy Radeon HD 6570 VGA, 10GB HDD.

NEMZETEK SZÍNEI

A Blitzkrieg 3 bevezető képkockája tulajdonképpen egy nagyon jó ok arra, hogy miért ne tároljunk kalapácsot (vagy egyéb eszközt, amivel károkat okozhatunk) a számítógép mellett. A 3-4 percnyi szünet alatt, amíg a töltőképernyő beleég a retinákba, van idő végiggondolni mindent – persze azt nem, hogy az első belépéskor a játékos arcába tolt három (germán, szövetséges és szovjet) zászló most egy életre szóló választást jelent-e, vagy csak valami vicc. Az idiótábbja, mint én, negyedórát is elmereng, tök feleslegesen, mert mint később kiderült, a menüből is lehet frakciót váltani. E közjátékért némileg kárpótol a küldetések és játékmódok kiválasztásáért felelős térképnézet, amely tulajdonképpen egy forgatható földgolyó, és színes ragyák módjára ebből nőnek ki a kampány ikonjai, de ugyanígy a mellékküldetésekhez, Boriszhoz (skirmish), valamint a többjátékos (Frontlines) mókához tartozó nodok és csillagok is. Elég jól néz ki, és az a megközelítés is ötletes, hogy a főküldetéseket legyűrve jutunk a világháború újabb szakaszaiba (három éra van), s így kapunk egyre fejlettebb harceszközöket, meg minden jót.

A klasszikus háborús-stratégiai játékot globális keretbe foglaló rendszer a jutalmazásra épül. Megnyersz egy küldetést/meccset, nosza, rögtön kapsz néhány új egységkártyát és némi pontértéket. Oké, de hogy jön egy 2. világháborús RTS-hez az egységkártya? Nos, a játékban felhasználható egységeket plakettek szimbolizálják, négyféle szín (pl. a kék a ritka, a lila pedig a legendás minőséget jelöli), és még a tapasztalati szintek is játszanak, de a legfontosabb, hogy a hangsúly nem pusztán az új kártyák megszerzésén van, hisz ezek ténylegesen csak egy-egy darab behívható páncélost, löveget, gyalogost jelölnek, hanem azon, hogy a kedvenceidből összegyűjts legalább 2-3 darabot. Tehát, ha 1 db Matilda (brit nehézpáncélos, kemény homlokfallal) kártyád van, akkor ezt a tankot a meccsen egyetlenegyszer hívhatod le, igaz, eközben mondjuk, az M3 Stuart könnyű harckocsikkal Dunát lehet rekeszteni, de utóbbiak úgy hullanak, mint a legyek. Bármilyen játékmódot is választasz, csak a meglévő gyűjteményt használhatod, méghozzá oly módon, hogy a küldetés előtt egy előre megadott keretből (jellemzően 200 pont körül) kiválasztod a kezdő sereget, ami úgy 6 rajnyi gyalogság, vagy tankokban kifejezve 3-4 páncélos és egy felderítőjármű. A pályán aztán minden részfeladat, opcionálisan elvégezhető szorgalmi tarolás újabb pontértékekkel gazdagít, amiből rögtön új egységeket hívhatsz be. A rendszer innovatívnak tűnik, és még a mikrotranzakciós csapdákat is kikerülte. Ugyanakkor nagy szívás, hogy a júniusi számunkban bemutatott Steel Division alias Wargame ennél is jobb, hisz ott az erősítéshez szállítójárművek is tartoznak, tehát ott a gyalogság nem csak úgy betámolyog a pályára.

A második világháború, bár egy ideig ritka játéktéma volt, idén megint elárasztotta a képernyőket.

AFRIKÁTÓL NORMANDIÁIG...

Frakciónként féltucat tábornok várja, hogy képletesen a sereg élére álljon, és további bónuszokkal, egyedi egységekkel hálálj meg minden szintlépést, mint mondjuk Rommel a páncélos erőknél. A győzelmekért kapott pontokat pedig a Workshop menüpont alatt

„Figyelem, a katonáid hiányolják a víziparkot – gyorsan, építs nekik egyet a környéken!"

TIPPEK, TRÜKKÖK

ÓVAKODJ A PICIKTŐL!

Amennyiben csak páncélosokkal kívánunk vitézkedni, legalább két felderítőjárművet is vigyünk magunkkal. Nyilvánvaló, hogy szeretnénk látni, mi van előttünk, de van egy másik, ugyanilyen fontos ok is. Amennyiben a gyalogság lerohanja a konzervdobozokat, közelharcban (főleg a rohamlövegek) képtelenek védekezni, viszont a géppuskás járművek ezt izomból megoldják, persze azért finoman hátrálhatunk is.

MOZGÓ CSAPDA!

A Blitzkrieg 3-ban felderítés a siker kulcsa, tehát előbb kell látnod az ellenfelet, mint hogy ő észrevenne. Rövid szakaszokban mozogjunk, és az élen haladó (gyalogos, felderítő) egyfajta mozgó retesz legyen, azaz mögötte vonalban a főerőnk, és ha kontakt van, egyből behátrálhat a nagykutyák mögé. A kisebb tankokat használhatjuk csalinak is, az ellenség rámozdul, követi és simán berobog a tűzvonalunkba.

A VEGYES A NYERŐ!

Multiban, ahol 3 elfoglalható lokáció van, és a középső pont birtoklása dönti el a meccs sorsát, mindig vegyes haderőt küldjünk, mert ugyan a páncélosok gyorsabban odaérnek, de megvédeni nem tudják. Az majd az épületekbe beszállásolt gyalogság dolga, foglaljuk el a lerakott lövegeket, aknavetőket, de csak azokat, amiket fedezni is tudunk a házakból. És mindenképp legyen a soraink mögött légvédelem.

HÁZRÓL-HÁZRA!

A városi hadviselés egyik alapköve, hogy a szűk utcákba nem megyünk be vakon, hanem épületről épületre küldözgetjük a gyalogságot, és őket támogatva mozgatjuk a páncélosokat. Lehetőleg párban mozogjon az infantry és antitank szakasz, mert a katonák nagyon gyorsan halnak, még fedezékben is, ha az általuk nem preferált típussal találkoznak. Nyílt terepen pedig csak kúszás van, ha életben akarod tartani őket.

VÁLASSZ BÖLCSEN!

A sereg összeállításánál, ha lábon akarjuk megnyerni a csatát, olyan fickóknak is adjunk esélyt, mint a mesterlövész (nagy lőtávolság), vagy az assault brigádok (épületek ellen), de az aknavető szintén hasznos. Páncélosok tekintetében a németeknél a StuG rohamlövegeket szerettem a komoly tűzerő miatt, a szövetségeseknél pedig a Matilda és Churchill volt a kezdeti sztár, ezekre pedig a vastag páncél miatt esett a voks.

OLDALRÓL, HÁTULRÓL...

A Blitzkrieg 3-ban az MI szívesen ássa be a páncélosokat, de rohamlövegeknél, ahol a torony nem mozog, ez nagy hiba, mert oldalról lazán szétlőhetjük.
A komolyabb tankok (pl. Tigrisek), ahogy a valóságban hátulról itt is sebezhetők. A kiemelt célpontokat (mint a howitzerek és önjáró lövegek) általában le kell rohanni, a páncéltörő ütegek azonban kimazsolázhatók, amennyiben okosan a közelbe tereljük a gyalogságot.

BUMM BELE!

Néhány pálya szinte a képernyő jobb oldalán látható légi és tüzérségi támogatás ikonokkal is letarolható. Nagy valószínűséggel a térképen megjelölt bázisok, csomópontok közepére célzott tüzérségi zárótűz vagy bombázás legalább a rögzített páncéltörő állásokat kiüti, onnan meg már könnyű dolgunk lesz. Tehát mindig tartalékoljunk legalább egy támadáshoz elegendő support pontot.

A tankolaj és a lőpor illata a francia reggelben utánozhatatlan élmény.

lehet elkoptatni, kvázi ez jelképezi a technológiai fejlesztéseket. És noha a táblázat elnagyolt, hisz jóval több típust is honorálhatna erősebb páncéllal, jobb célzó rendszerrel, azért érezzük a törődést. Mindeközben a sereg gerincét adó, közel 200 különféle löveg, páncélozott jármű és gyalogos a szóló részben gyakorlatilag végigvonul a 2. világháború minden kisebb-nagyobb csatáján. Kijut a városi harcokból, a sivatagi hadviselésből, no meg a nagy deszant műveletekből is (pl. Kréta). A fősodor egyik érdekessége, hogy a saját (többnyire csekély) csapásmérő egység mellé gyakran felzárkózik egy nagyszabású baráti offenzíva, és mindezt olyan elemek színesítik, mint például egy parancsnoki jármű, amellyel az irányításunk alá vonhatjuk az MI közelben álló csapatait. Ez azonban csak a kép egyik fele, a másikban jellemzően álmos kisvárosok poros utcáin dübörgünk szinte mindig ugyanazon pontok felé.

SZEMED A PÁLYÁN LEGYEN!

Elfoglalható ütegek, rombolható tereptárgyak és épületekbe bevezényelhető gyalogság, ez mindig jót jelent az álmoskönyv szerint, a Blitzkrieg katonái azonban, mint a mosónők, korán halnak, legendásan gyenge alakok. A páncélosoknál már jobb a helyzet, sőt a HP csíkok ellenére az űrméretek és páncélok viszonya korrekt, nem 100 százalékos, de a lepattanó lövedékek mellett kezdetleges sérülésmodell is társul a becsapódásokhoz. A játékmenet pedig az egységek eltérő látómezeje és a fő fegyverzet sugara közti összefüggésre épül, tehát egy aknavető vagy egy howitzer halálos fegyverré válik, ha a gyalogság képes „megmutatni" a célpontokat. És bizony a rohamlövegek, tankok is a roncstemetőben végzik felderítő nélkül, mert a 88 mm-es löveg baromi messzire visz, csak éppen nem

ÉRTÉKELÉS

Az első és harmadik rész között eltelt 15 év inkább csak ötnek látszik, a tartalom, a szavatosság egyébként jó, de a kivitelezés közepes.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Számokban (pályák, egységek, játékmódok) nagyon erős, és a játék keretrendszere, az egységkártyás elgondolás sem rossz.

KONTRA
Fagyások, kissé megkopott látvány, ismétlődő szituációk, balansz problémák.

73%

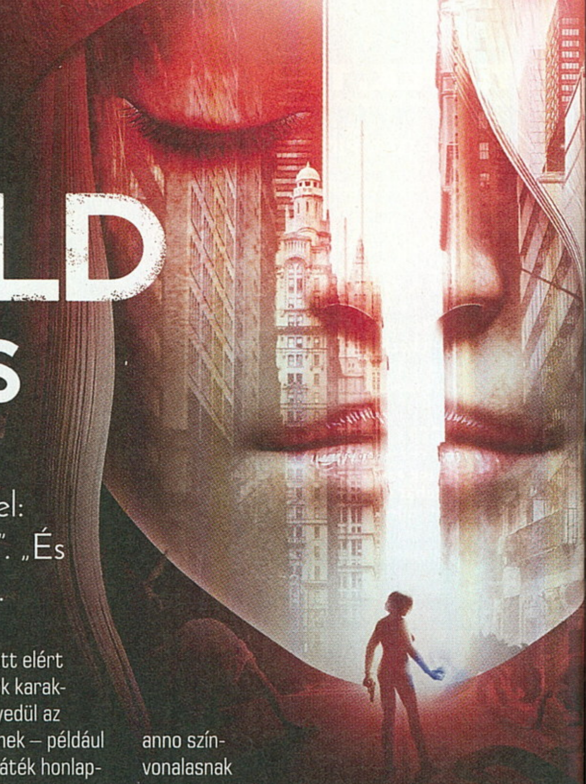
lát el odáig a személyzet. Viszont, ahogy a Steel Division megmutatta, a Blitzkrieg, ha nem is a múlt, de még ezekkel az elemekkel is csak kispályás, hisz nincs fedezékrendszer, hadtáp (lőszer, üzemanyag-utánpótlás), és a parancsnoki láncot is hiába keresnéd. A látvány sem túl acélos, kvázi hiányoznak belőle a komplexebb elemek, például egy páncélos felrobbanása nehogy már csak egy szimpla tűzgömb legyen, és a 360 fokban körbeforgatható kamera sem űrtechnológia.

NA JÓ, DE KI AZ A BORISZ?

Másfél évvel ezelőtt még úgy tűnt, hogy a játék fő attrakciója a saját bázis és az ehhez kapcsolt Base Assault játékmód lesz. Jelesül az a földdarab, ahol a főhadiszállást körbeültetjük szögesdróttal, aknamezőkkel, tankakadályokkal, és lepakolva a meglévő egységeket megpróbálunk fityiszt mutatni az oda látogató többi játékosnak. Na, ez mára csupán egy kisebb látványossággá zsugorodott, hiszen megjelent Borisz, a skirmish mód új virtuális fenegyereke. Egy neurális hálózatba kapcsolt MI-ről van szó, ami bizonyos fokig öntanuló, és vélhetően minél több meccset játszik, annál éberebb lesz. A legfontosabb azonban, hogy nem csal, nem lát át a fog of waron, nem trükközik a behívható egységek számával, sőt a játékos még némi kezdőelőnyt is kap, hisz az MI reakcióideje elhanyagolható (na meg neki nem kell egeret használnia). A területfoglalós szisztémában vélhetően nagy jövő előtt áll, taktikusan mozog, több útvonalat használ, de egyelőre még én is elpáholtam, szóval remélem, azért a sírást is gyakorolja.

MEGKÉSETT PRÓBÁLKOZÁS...

A Korai hozzáférésben eltöltött idő utólag feleslegesnek bizonyult, hisz a Base Assaultot lenullázták, a multi (PVP 1vs1, 2vs2, 3vs3) pedig megkésett, no, nem sokat, csak egy hónapot, mert a Steel Division dinamikus frontrendszere minden téren üti a sima területfoglalást. Ami az egyjátékos részt illeti, van benne potenciál, de jó néhány fagyás mellett a nehézségi fokot sem sikerült normálisan bekalibrálni. A Szevasztopol ostroma című etap például egy valódi siratófal, ahol két üteg szinte az egész pályát tűz alatt tartva leradíroz mindent, de volt olyan is, hogy 4 páncélossal menetből legyalultam a pályát.



TITKOKBÓL LETT LEGENDÁK

SECRET WORLD LEGENDS

[ÍRTA DREAMER] H. P. Lovecraft találkozik Edgar Allan Poe-val, aki megkérdezi, hogy szereti-e a japán horrort. Erre ő csak annyit felel: „Szívesebben múlatom az időt a Constantine című film nézésével". „És mi lenne, ha csinálnánk ebből egy játékot?" – kérdezte a Funcom.

A Secret World az a játék, amely a pozitív kritikai és közösségi visszhang ellenére sosem lett igazán népszerű. Pedig minden adott volt a sikerhez: gótikus elemekkel fuzionálta a japán horrort, megspékelte némi összeesküvés-elmélettel, illetve maffiateóriával, és mindezt egy nyugati tévésorozat minőségében tálalta. A történetre és a világra alapból nem lehet panasz, ellenben több gond is adódott vele.

CSAK RÖVIDEN

2012-ben a Funcom fejlesztésében és az EA gondozásában jelent meg az első kiadásos The Secret World, egy havi előfizetéses MMORPG. Ez a megoldás hónapokon át működött, majd év végén átváltott a játék a Guild Wars 2 által népszerűvé tett buy-to-lay rendszerre. A havidíj eltörlését követően a játék felvirágzott, ám hosszú távon mégsem tudta tartani eredményességét. 5 évvel az eredeti megjelenést követően a Funcom, most már sajátеrőből, újra kiadta a Secret Worldöt, méghozzá ingyenessé téve azt. A Legends alcímmel ellátott változat alapjait tekintve nem nyúlt bele az eredeti játék receptjébe. A sztori a régi maradt és a körítés is változatlan, ergo az alapjáték esszenciája a régi önmagát tükrözi, itt-ott megspékelve néhány várt változtatással. Éppen ebből kifolyólag a teszt nem lesz teljesen átfogó, hanem a Free-To-Play változatra fog fókuszálni.

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT

A név- és bizniszmodellváltás mellett több újdonságot is ígértek a készítők, melyeknek segítségével nemcsak a frissen érkező játékosoknak szeretnének kedvezni, hanem azoknak is, akik huzamosabb ideje támogatják a programot. Utóbbi rétegnek különösképpen jár a kompenzáció, mivel a Secret World Legends (avagy röviden SWL) elrajtolásával zéróra gyalulták az eddigi évek alatt elért eredményeiket. Az öregmotorosok karakterei mind törlésére kerültek, egyedül az achievementek és kozmetikai elemek – például ruhák – maradtak meg. Ezeket a játék honlapján bejelentkezve emelhetjük át a Legacy Transfert használva, azonban ez az ajánlat csupán limitált ideig érvényes. A tárgyaink mellett extra Character Slotokhoz is juthatunk. Akik korábban regisztráltak a The Secret World (TSW) rendszerébe és átemelték régi felhasználói mütyürjeiket, azok összesen 3 slotot, míg az új játékosok egyet kapnak.

ADATOK

KIADÓ **Funcom**

FEJLESZTŐ **Funcom**

MŰFAJ **MMORPG**

INFO

MEGJELENÉS 2017.06.26.

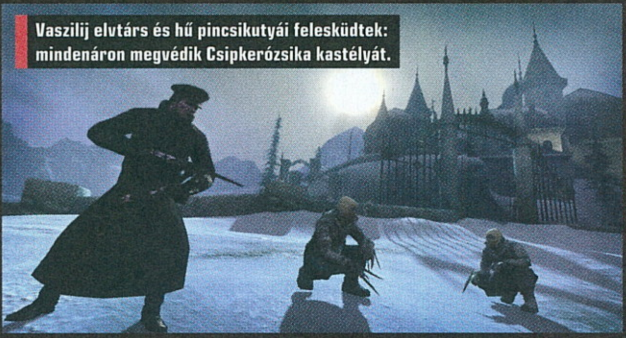
ÁR ingyenes

GÉPIGÉNY 2.6 GHZ Intel Core 2 DUO CPU, 2 GB RAM, 512 VGA, 30 GB HDD.

A SWL nem csak a karakterkreáláskor nem bánik kesztyűs kézzel az újoncokkal, de nekik gyakorlatilag mindenért fizetniük kell. Olyan fundamentális elemek kerültek a fizetős fal mögé, amiket más esetben, legyen szó havidíjas, buy-to-play vagy bármilyen MMO-ról, minimumként elvárnánk. Például az egymás közti csereberelés csakis fizetés után érhető el.

NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

Annakidején, amikor először nyitotta meg kapuit a TSW, a legszebb MMO-k között tartottuk számon, hiszen többek között az akkortájt amolyan csodaeffektként ünnepelt tesszellációt is támogatta. Azonban ami anno színvonalasnak számított, mára már idejét múlt lehet. Éppen ebből kifolyólag a SWL-ben újradolgozott fény-árnyék hatásokkal találkozhatunk, amelyek már felérnek a 2017-es standardokhoz. Az effekteken kívül a játékosmodellek és a textúrák is átestek egy csinosító kúrán. A játszható és nem játszható karakterek egyaránt megszépültek az új hajmodellekkel és finomabbra csiszolt textúrákkal, amiktől ugyan nem dob hátast az ember és nem teszi fel ámulva a kérdést, hogy „Ez tényleg ugyanaz a játék?", de a program külleme mégiscsak pofásabb, és valóban jobb érzés ránézni. A környezet és a benne leledző apró-cseprő elemek azonban egy az egyben a régiek maradtak. Összeségében, ha távolról tekintünk rájuk, nem feltűnő a



Vaszilij elvtárs és hű pincsikutyái feleskűdtek: mindenáron megvédik Csipkerózsika kastélyát.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE SPÓROLJ A PONTTAL!

Akárcsak más MMO-k esetén, az SWL-ben is helyet kaptak a napi ajándékok, melyeket bejelentkezés után kapunk kézhez. A Daily Rewardok legtöbbször nem felszerelést tartalmaznak, hanem AP és SP pontokat, amik a karakterünk fejlesztéséhez szükségesek. Innentől kezdve a szintezés pofonegyszerűvé válik, és nem kell huzamosabb időn keresztül kuporgatnunk a pontjainkat. Rövid időn belül elérhető a maximális szint.

HÚZÁS EGYSZERŰEN

Keress magad mellé egy barátot, aki nagyjából 9-10 szinttel leköröz téged! Mivel minden küldetés 24 óránként (F2P játékosoknak 72) újrajátszható, ezért miközben végigviszitek a sztorit, erősebb társaddal pikk-pakk átverekeditek magatokat a kihívásokon. AP és SP pontokat a küldetések végén kaptok, ezért nem kell aggódnod azért, mert a barátod elszedi előled a killeket és a tapasztalati pontokat.

PÁROSBAN SZÉP

Mivel a világ nyitott és megosztott, ezért a csoportba verődés is igen egyszerű. A karaktered nickneve lesz a felhasználóneved, a társadnak ezt kell keresnie, ha közös partit szeretnétek alkotni. Miután megtaláltátok egymást, a rendszer ideglenesen átköltöztet egy másik szerverre. Még a PvP tartalom is cross-szervereken érhető el, így aztán gond egy szál se. Egyedül a régiózár kavarhat be.

Akad még tennivaló

Annak ellenére, hogy a Secret World Legends elrajtolt, a játék maga még nem tükrözi egy, a játékosok fogadására kész termék állapotát. A szerverek rendszeresen összeomlanak a túlterheltségtől, a market, az aukciós ház és a valutaváltó vagy egyáltalán nem működik, vagy hibásan üzemel, illetve a karakterkreáló és a fizetési modell is hagy maga után kívánnivalót. Voltaképpen a frissen kiadott változat inkább hasonlít egy bétára, mint egy teljes egészében kész játékra. Az idő múlásával ez formálódni fog, addig azonban érdemes leragadni a még mindig funkcionáló The Secret Worldnél. A szerverek továbbra is élnek és az aktív játékosok száma sem elenyésző.

A National Geographicon nem tűnt ennyire ellenségesnek az imádkozó sáska.

részletek hiánya, vagy éppen a csiszolatlanság, csakhogy az átvezetők alatt kifejezetten öregnek hatnak a terepen szétszórt tárgyak.

CSITT-CSATT, BUMM-BUMM

A SWL új bevezetést is kapott. Az intró egy része kivágásra került, és a helyére betettek egy tutorialt, aminek a szerepe az, hogy megismertesse a feladványok mibenlétét, illetve a frissen implementált harcrendszert. A korábban használt egyedi megoldásokra építő szisztémát felváltotta egy egyszerűbb és akcióorientált metódus. A bal egérgomb lenyomásával karakterünk elsődleges támadását hajthatjuk végre, míg a jobb egérgombbal másodlagos, ám ugyanolyan erős ütést mérhetünk ellenfelünkre. Ehhez a két különféle harcmódhoz két eltérő energia csík jár, amik meghatározzák, hányszor csaphatunk le, mielőtt kimerülnénk. Például egy Trickster elsődleges képességei mind közelharci Káosz varázslatok, míg a másodlagosak távolsági fegyverek, azaz pisztolyok. Ennek a megoldásnak az a pozitívuma, hogy amíg az egyik használatban van, addig a másik újratöltődik, így soha nem fogysz ki a varázslatok elsütéséhez szükséges energiából, és nem kell megfontoltan spórolnod velük. Éppen ellenkezőleg. A játék megkívánja, hogy minél több alkalommal használd a képességeidet, mivel a kitérés azon mozdulatok sorába csatlakozik, amelyek használata után várnunk kell pár másodpercet, amíg az újratöltődik. Mindeközben a minket körülvevő mobok elég szívósak, és beletelik jónéhány ütésbe, mire leterítjük őket.

Akik nem boldogulnak a játék kezdetekor választott kaszt harcstílusával, vagy arra idejekorán ráuntak, azoknak sem kell csüggedniük. Megmaradt a korábbi AP és SP pontokra építő rendszer, amelynek lényege, hogy küldetések teljesítésével XP helyett képességfejlődéshez szükséges pontokat kapsz. Ezekkel új stílusokat is megnyithatsz. A hátulütője annyi, hogy a kezdő fegyvereiden kívül mást nem tudsz használni. Például a kétkezes balta feloldásáért megint csak a zsebünkbe kell nyúlnunk. Továbbá az úgynevezett Progression Wheel is eltűnt a játékból, amely a maximális szint elérése után adott a játékosoknak lehetőséget a karaktereik fejlesztésére. Helyette a fentebb említett megoldással végtelen mennyiségben vásárolhatunk új képességeket.

A harcrendszer újragondolására nemcsak azért volt szükség, mert a TSW közösségének ez jelentette a legnagyobb hasfájást, hanem azért is, mert maga a játékmenet is átszabásra került. A fejlesztők szánt szándéka volt a SWL egyéni élménnyé tétele. Az MMO játékmenetet lecserélték egy úgynevezett Shared World rendszerre, ami annyit takar, hogy a küldetések egyes egyedül is teljesíthetők, a továbbjutáshoz nincs szükségünk társakra, azonban minden játékos egyidejűleg osztozik az univerzumon. A közös játék jobban hasonlít egy single player kampány kooperatív játékmenetére, mintsem egy MMO-ra.

KINCS, AMI NINCS

Ami igazán kiábrándító, az a lootrendszer. Küldetések leadása után nem fix tárgyakat kapunk, hanem zsákokat, amiket kinyitva véletlenszerűen vágnak hozzánk mindenféle kacatot. Ezeket felhasználhatjuk a már meglévő fegyvereink erősítéséhez, vagy kidobhatjuk őket, mert értéket nem képviselnek. Az új cuccokért grindolnunk vagy dungeonöznünk kell, vagy megvásárolhatjuk őket a Store-ból. Az előbbiek esetén megint csak random tárgyakkal megpakolt ládikákat vagy zsákokat kapunk. Ráadásul a többségük csakis kulccsal nyitható ki, amelyeket külön kell megvásárolnunk. Innentől kezdve kitalálhatjátok, hogy hol van a kutya elásva.

A Legends érdekes kísérlet, amit ingyenes volta miatt a vegyes eredményei ellenére is melegen ajánlunk.

Mostantól bárki élvezheti a Secret World sztoriját és küldetéseit anélkül, hogy az elakadástól kelljen tartania, még ha ez a játékélmény rovására is megy. A felújított harc korántsem élvezetes, nem nyújt kihívást, cserébe viszont gond nélkül teljesíthetők a missziók. Az animációk és a környezeti effektek megszépültek, de még mindig kifejezetten rondácskák. A free-to-play üzletmodell pedig komoly fejfájást okozhat mindenkinek, akinek nem áll szándékában pénzt ölni a játékba. Egy szó, mint száz, a SWL azoknak kedvez, akik korábban megszerették a játékot, akik viszont irtóznak tőle, most sem fogják kedvelni.

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

Ha nem tetszett a The Secret World, akkor a Legends sem lesz a kedvenced, egy próbát azonban érdemes tenni vele.

TÁLALÁS: **68%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **66%**

PRO
A világ hangulata semmit sem változott, most is ugyanolyan élvezetes, mint az első napon. Egyedül is végigjátszható.

KONTRA
A harcrendszer még mindig suta, esztétikáját tekintve helyenként szépen muzsikál, máskor piszok ronda. A free-to-play játékosokkal mostohán bánik.

66%

ANYA NÉZD, TŐZSDÉZEM!

Azzal, hogy a Secret World átváltott a F2P bizniszre, megérkeztek a játékba a mikrotranzakciók. A két legfőbb valuta a valódi pénzért vásárolható aranyrögök és az úgynevezett Marks of Favour. Ezt a két pénznemet át lehet váltani (Marks of Favourt aranyra és fordítva), csakhogy mint a valóságban, itt is van árfolyam. Valutaváltás előtt érdemes kivárni a legkedvezőbb feltétleket, nehogy pár nappal később pórul járjunk.

FOGD A PÉNZT ÉS FUSS!

Amíg nem szeded meg magad kellőképpen addig érdemes beosztani azt a kevés kis pénzecskét, amit az első pár nap alatt összeszedsz. A legfontosabb, hogy hamar fejleszd a sprint képességedet, és az eszköztáradat se felejtsd el bővíteni. A kezdő 25 férőhely hamar megtelik, ha küldetéseket oldasz meg és utána zsákokat nyitogatsz, márpedig ezt fogod tenni, hiszen a felfedezésnek nincs sok értelme.

AZ ÖRDÖG PRADÁT VISEL

A felszerelésed, vagyis mondjuk, az úgynevezett talizmánok jelenléte nem befolyásolja a karaktered kinézetét. Ahhoz, hogy új hacukát aggathass magadra, el kell látogatnod a frakciód főhadiszállására (például a Templomosoknak Londonba), ahol az utcán elszórva találhatunk ruhakereskedőket. Itt in-game valutáért és valódi pénzért egyaránt vásárolgathatunk. Ezek a kozmetikai cikkek nem befolyásolják a statjainkat.

A JÖVŐ ZÁLOGA

Ha a hátizsákod megtelik motyókkal és nem szeretnéd kihajigálni őket, akkor sincs gond. A frakciód kezdőterületén, ugyanott, ahol a ruhaboltok vannak, megtalálhatod azokat az NPC-ket, akik egyidejűleg funkcionálnak bankként, guild bankként és aukciós házként. Náluk tudod elraktározni minden olyan felszerelésedet, amit helyhiány miatt nem szeretnél magadnál tartani, vagy később akarod őket felhasználni.

VÉGRE NEM EGY SZIMULÁTOR!

AIR MISSIONS
★★★ HIND ★★★

[ÍRTA TRAU] Régen szórakoztam és bosszankodtam egy időben annyira jóízűen, mint a HIND tesztelése közben. Fülhallgatóval a fejemen, a dübörgő hajtóművek zenéjére aprítottam az ellent, és közben átlag ötpercenként kaptam a játék egy hülyesége miatt heveny agybajt.

Rögtön az elején egy nyilatkozat: mint utas, volt szerencsém igazi Mi-24 Hind harcihelikopterek deszantterében több vidám órát is eltölteni. Sőt a rólam mellékelt teszteri képen is én fotózom az afgán légierő Mi-35 Hindját, ami a géppárunk volt Kabul felett. Szóval a szívemhez meglehetősen közel áll ez a helikopter. Ezért nem tudtam a játékhoz hűvösen-semlegesen viszonyulni, hiszen a repülőgép-szimulátorok nagy szerelmese vagyok, amióta az eszemet tudom, de minimum a C-64-es Air Combat Emulator óta. Ezzel együtt is őszinte kíváncsisággal töltöttem le a játékot és a hozzá már megjelent plusz tartalmakat, melyek három újabb típust, a Mi-28N Havoc és a Ka-52 Alligator harci, illetve a Mi-8T szállítóhelikoptert jelentik. Ez már az eredeti Mi-24V Hinddal együtt meglehetősen pazar kis flottát jelent. És végre orosz gépeket! Vörös csillagos forgószárnyasokat!!! Komolyan mondom, már ez is pozitívumnak számít ezekben az amúgy is politikailag terhelt időkben.

HINDENBURG

Szóval, miről is lehet itt beszélni? Egy remek alapötletről, gigászi méretű lőszerhasználatról és számos, többé-kevésbé idegesítő hibáról, ami persze sokszor csak annak tűnik fel, aki valamelyest ismeri a haditechnikát, a játékban repülhető típusokat. Hogy mire is gondolok? Például a Ka-52 Hokum gépágyújára. A játékban ugye a fedélzeti lövész használja a gépágyút és az irányított rakétákat. Na, mármost a Ka-52-es egy 30 mm-es 2A42-es gépágyúval rendelkezik, a kabin mellé, jobb oldalra, mereven beépítve. Szeretném megkérdezni, ezt mégis hogyan mozgatja a fedélzeti lövész a játékban jobbra-balra, le és fel? Még egyszer hangsúlyozom, ez az átlag játékosnak sosem fog feltűnni, mert úgyis kapkodja a fejét, elvégre a HIND nem szimulátor, hanem amolyan helikopteres akció.

Szóval a játék alapja, hogy a világ jellegzetes háborús helyszíneit mintázó virtuális csatatereken kell kilőni mindenkit és mindent, amin a kis piros „ellenségjel" megjelenik. Sokan lesznek, előre szólok, nagyon sokan, égen, földön, vízen. Az ellent alapvetően három nagyobb csoportba lehet osztani, attól függően, melyik fegyverrel lehet őket kiirtani. A legegyszerűbbel a puhatestűek, azaz olyanok, mint a katonák, a páncélozatlan járművek és a géppuskafészkek. Nos, nekik mehet a gépágyú vagy géppuska, vagy ha egy helyre csoportosulnak, akkor a nem irányított rakéták rövid sorozata. A következő kupacba a páncélozott célok kerülnek: harckocsik, önjáró légvédelmi gépágyúk, hadihajók. Itt már a rakéták alapkövetelménynek számítanak, azok közt is az irányított páncéltörők (amennyiben a kampány játékmódban már „kinyitottuk" őket) tesznek majd nagy szolgálatot. Igaz, a gutaütés kerülgetett, amikor egy sima ponyvásplatós teherautót próbáltam legyalulni az európai hadszíntéren. Nekem azt ne mondja senki, hogy ha 8-10 darab 80 mm-es, repesz-romboló rakéta csapódik be a tragacs 20 méteres körzetében, akkor vidáman, karcolások nélkül továbbmegy, és végül csak cirka 150 darab 30 mm-es gépágyúlövedék hatására hajlandó felrobbanni!

A harmadik csoport a légi célok halmaza, amik általában helikopterek lesznek, de előfordul olyan feladat is, amikor vadászgépre tárazhatunk. Na, ez érdekes és ritka esemény, ha jól emlékszem, utoljára az iraki-iráni háborúban, az 1980-as években volt elismert légi győzelme harci helikoptereknek vadászgépek ellen. Itt sem lesz könnyű, előre szólok.

ADATOK

KIADÓ
3Division

FEJLESZTŐ
3Division

MŰFAJ
arcade akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.06.14.

ÁR
Steamen 17 euró, kb. 5200 Ft.

GÉPIGÉNY
2,5 GHz DualCore CPU, 2 GB RAM, 1 GB VGA (DX10.1), 4 GB HDD.

Tapadj a talajhoz!

Az ellenséges légvédelem meglepően hatékony, és valahogy az AK-s rosszfiúk is egészen megdöbbentő módon képesek amortizálni az agyonpáncélozott Ka-52-esünket. Ha nem látnak, akkor persze ez nehezebb, ezért igyekezzünk a földhöz minél közelebb repülni. A talajhoz tapadásnak persze megvan az a veszélye, hogy fának, épületnek, megtámadott harckocsinak ütközünk, és ez általában tűzgömböt, majd az utolsó ellenőrzőpontra visszatöltést jelent. Ne felejtsük el, hogy a nagydarab helikopter nem képes satufékezni, viszi előre a felgyorsult tömege.

A HIND-ban a fegyverek realisztikussága nem jellemző ugyan, de így is piszkojó érzés szétlőni velük az ellent.

Amíg a szimulátorok általában közepes grafikával rendelkeznek, addig a HIND egészen parádésan fest egy erősebb PC-n.

A játék irányítása szerencsére több fokozatban állítható, illetve személyre szabható – én maradtam a billentyűzetnél. A klasszik WSAD + az egér mindenre elég volt, ahogy az extráknak (mint amilyen a lőszerújratöltés vagy az infravörös csalik dobása) is a kijelölt gyorsbillentyűk sora. Igaz, az elején az irányítást és magát a játék külső nézetes kameraállását azért szokni kellett, de hát erre van kitalálva a remek, első két oktatóbevetés. Utána már gyerekjáték lesz minden. Vagy nagyjából minden. Van néhány dolog, amit sokat fogunk használni, ilyen például a bal Shiftre előjövő „turbó"gomb. Főleg akkor leszünk hálásak az extra repülési sebességért, ha mondjuk még egy ellenőrzőpont elérése előtt kell kiszedni egy teljes konvojt. Persze szűk helyeken, szurdokokban például óvatosan illik begyorsulni, mert a fénysebességhez közelítő Hind igen lassan fordul ám…

LÖVÉSEM SINCS

A fegyverek hatékonyságánál akadt azért egy-két érdekesség. Ilyen például a géppuska, a gépágyú szinte teljes használhatatlansága. Oké, azt még megértem, hogy egyfajta lőszer van csak betárazva, ami elméletileg minden ellen véd, legyen szó gyalogos katonáról vagy harckocsiról. Csakhogy utóbbiakkal mégis akadnak bajok. Lehet, hogy én nem értek a szakmámhoz, de hogy egy rozzant, rozsdamarta (nem ragyog) T-55-öst hátulról-felülről, igen közelről nem képes érdemben sebezni a 30 mm-es, modern orosz gépágyú, no, az nekem ordibálásomba került. Oké, életem első tesztelt és cikkel zárt szimulátorában M1A2 Abrams nehézharckocsit lehetett szétszedni egy 12,7 mm-es géppuskával, de könyörgöm, akkor 1995-öt írtunk. Igaz, ennek ellentettje

ÉRTÉKELÉS

Remek vöröscsillagos-helikopteres lövölde, ami nem is akar több lenni, és ez így van jól. Laza nyári estékre, feszkólevezetésre, csekkbefizetés utáni virtuális bosszúhadjáratra ideális...

TÁLALÁS:	95%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Kiváló hangulat, szép tájak, korrektül ábrázolt helikopterek, sok akció, ritka téma.

KONTRA

Néha idegesítő fegyverhatások, robbanások elnagyolása, időnként ismétlődő feladatok.

90%

például az ajtólövészes feladatokban tapasztalható, meglehetősen reális célzási nehézség. Nos, én ültem már Mi-17-esen, amikor Door Gunnereket képeztek, és bizony a gyakorlótéren végzett géppuskás éleslövészet alatt is marhára rázkódik a helikopter. Még akkor is, ha nem lőnek rá, és a pilóta nem végez védekező manővereket. A játékban pont ezt a fajta bizonytalanságot, instabilitást sikerült szerintem jól megfogni, jár érte a mezei piros pont.

Meg mondjuk azért is, mert a hatékony légvédelmi tűz miatt nagyon hamar rászokunk arra, hogy elsőként a géppuskákkal, gépágyúkkal felszerelt járműveket semlegesítsük. Itt mondjuk személy szerint a „nagy puska-nagy távolság" elvet alkalmaztam, azaz adott esetben a korlátozott számban rendelkezésre álló

Célozni, célozni...

Bár elsőre bőségesnek látszik a lőszerkészlet, de bizony bír az elfogyni is. Emiatt a leghasznosabbnak azt tartom, ha a játékos készségszinten tanul meg hajszálpontosan célozni a nem irányított rakétákkal. Figyelem, a távolság drasztikusan rontja a pontosságot! A már említett talajnak tapadás mellett a megfelelően megválasztott sebesség és az előretartás szögének rutinból számítása fog még segíteni a pontos találatok elérésében. Persze gyakorlat teszi a mestert, de amikor már egy rakéta/egy teherautó aránnyal tudsz dolgozni, azért az nem rossz érzés…

hasonlóan lazák pedig a legutolsó, már teljesített részfeladattól vagy ellenőrzőponttól. Mint említettem, nem vérkomolyságú szimulátorról van szó, így a bevetések közbeni automatikus mentési képesség kifejezetten okos dolog.

KAZUÁRKOPTER

Sok bevetésnek eligazítás az alja: a játék gyorsan töltődik be, zökkenőmentesen fut a legösszetettebb városi pályákon is egy alsóközepes PC-n, remek idegességlevezető, kiváló szórakozást nyújt, a grafika ebben a műfajban tetszetős, a feladatok pörgősek,

A 3Division helikopteres akciójátéka ritka madár, ami megérdemli a játékosok figyelmét, a hibái ellenére is.

irányított páncéltörő rakétákat sem voltam rest használni. Itt segít a nagyobb repülési magasság, hiszen az orosz rakétarendszerek jellemzője, hogy a helikopteren lévő célravezető- vagy irányítórendszernek látnia kell a célpontot – na, ezt a hegyen keresztül nehéz megoldani. Emiatt viszont kitapasztaljuk az egyes irányított rakéták maximális és hatékony hatótávolságát, a légvédelmi gépágyúkét úgyis meg fogjuk ismerni menet közben, közvetlenül a lezuhanásunkat megelőzően. Ám ha már leestünk, akkor sincs nagy baj: az igényesek kezdhetik a pályát elölről, a hozzám

a kiérdemelhető fegyverek rendszere jól felépített. A HIND marad a merevlemezemen, mert szerintem néhány lapleadás közeli estén jót fog tenni, ha nem füvet nyírok pihenésképpen, hanem inkább szétlövök néhány hanyagul álcázott tüzérségi üteget. Aki „rendes" szimulátort keres, az úgyis a DCS-univerzumban néz majd szét, de ez a játék bevallottan inkább a kazuár játékosoknak ajánlott. S mint a ködös Albion koszorús költője, Sekszpír Vilmos ígérte, nézzük legott egy jó kis repülő harckocsis shoot'em upnak, s mulattatni fog…

CSONTI-KÁR

DIABLO III:

RISE OF THE NECROMANCER

[ÍRTA CHRIS] **Úgy tűnik, hogy az 5 évvel ezelőtt megjelent Diablo 3 sikerét képtelenség felülmúlni, mai napig nem akadt komoly kihívója a piacon. Most pedig újabb behozhatatlan előnyre tett szert, ugyanis új tartalommal bővült, amiért viszont már fizetnünk is kell.**

Több mint 3 évvel ezelőtt megjelent a Diablo 3 első kiegészítője, a Reaper of Souls, ami hatalmas mennyiségű új tartalommal töltötte fel az amúgy folyamatosan egyre jobbá, izgalmasabbá váló híres egérkattogtatós játékot. Az aukciósházak megszűnésével, a Riftek, majd később a Greater Riftek érkezésével egyre tartalmasabbá és változatosabbá vált a játék, amit úgynevezett szezonokkal tettek még érdekfeszítőbbé a játékosok számára. Az új szezonok és ingyenes patchcsek érkezésével tehát számtalan módon javult már a játék, nemrégiben például megkaptuk az Armoryt is, amiben eltárolhatjuk és onnan bármikor visszatölthetjük felszereléslistáinkat.

A HOLTAK KÖNNYE

Most viszont megérkezett a 2.6.0-s verzió, ezzel együtt pedig hosszú idő óta először fizetős kiegészítővel bővült Sanctuary világa: megjött a Rise of the Necromancer csomag. Talán azzal sem árulok el nagy titkot, hogy a 15 euróba kerülő DLC legfontosabb újdonsága az új kaszt, azaz a Necromancer érkezése, ami a 17 évvel ezelőtt megjelent Diablo 2-ből lehet ismerős. A Necromancer sokunk kedvenc karaktere volt, a holtak seregét állította hadrendbe azért, hogy velük együtt elpusztítsa a világot fenyegető démonhordákat. Az új necro képességeinek megalkotásánál a készítők igyekeztek hűek maradni az eredetihez, de persze egy sokkal gyorsabb, pusztítóbb hőst faragtak belőle. Ezúttal is képes például csontokból áthatolhatatlan, örvényszerű falat húzni maga köré, csontvázsereget állítani a szolgálatába, valamint a föld alól előhívni és szilánkokként ellenségeire zúdítani a holtak darabjait (fúj!). Csontból dárdát hajít, életerőt szív, hatalmas kaszával a kezében pedig megállíthatatlanul tör előre bármilyen szörnypakkon keresztül – szóval egy rendkívül vidám figura lett, akivel bárki leugrana sörözni. Elsődleges erőforrását, az úgynevezett Essence-t is holtakból meríti, tehát csak akkor képes bármilyen varázslatra, ha körülötte már hevernek páran a földön. A 70-es szintet elérve rögtön három különféle felszerelés-szettet is összegyűjthetünk számára, melyekkel aztán brutális pusztítót faraghatunk belőle. Egyes szett- és tárgykombinációkkal például akár a 80-as, 90-es Greater Rifteket is teljesíthetjük, ami komoly kihívás lehet más kasztok számára, szóval mondhatni, hogy kicsit túlságosan is erősre sikeredett.

Az új szetteken kívül közel 30 új Legendary tárgy is bekerült a játékba, melyek tovább támogatják a Necromancert egy-egy érdekes képességgel. Ezek megszerzése és egymással történő kombinálása rendkívül izgalmas élményt biztosít, szóval jó időre adott a farmolás szépsége minden játékos számára, amennyiben beruház a kiegészítőbe.

MEGYÜNK RIFTELNI

A Rise of the Necromancer csomaggal érkezett a Challenge Rift játékmód is, amelyben lefixált karakterrel, előre meghatározott skillekkel és öltözetben kell teljesítenünk egy Riftet a megadott időre, melynek végén a jutalmunk sem marad el. Ez egy igen jópofa, rövid idő alatt letudható újdonság, ahova új kihívásokat kapunk minden héten. Ez a játékmód kicsit olyan, mint a Heroes of the Stormban található Brawl, vagy az Overwatch Arcade módja, valószínűleg ezek sikerét szerették volna átültetni a Diablo 3-ba is a készítők. Ezenkívül megismerhetünk két új területet is Sanctuaryben, amelyeket bounty-vadászatkor érinthetünk akkor, ha épp oda szól a küldetésünk. A Shrouded Moors és a Temple of the Firstborn néven futó zónák világosabb, részletgazdagabb területek azoknál, mint amiket eddig megszokhattunk, és természetesen új szörnyek is lakják e helyeket. Ha teljesen felfedezzük azokat, új szeletére bukkanhatunk a történetnek, amit mindenképp érdemes megcsodálni, már csak az animációk miatt is.

A Rise of the Necromancer tehát viszonylag tartalmas kiegészítője lett a Diablo 3-nak, viszont az új karaktert egy icipicit feleslegesnek érezzük. A meglévők ugyanis hasonlóan nagyszerű élményt biztosítanak számunkra most is, melyekhez képest a Necromancer túl sok újdonságot nem nyújt. Bár 15 euró nem túl nagy összeg, de ha nem vagyunk fanatikus rajongói a játéknak, akkor inkább ne erőltessük a vásárlást. Előbb érdemes felhúzni minden kasztból egyet, ugyanis azok is nyújtanak legalább olyan élményt, mint a Necromancer.

Aki folyamatosan játszik a Diablo III-mal, nem érzi a különbséget a régi karakterek és a Necromancer között. Ezért az alacsony százalék.

ADATOK

KIADÓ **Blizzard**

FEJLESZTŐ **Blizzard**

ÉRTÉKELÉS

15 eurós csomag, ami tulajdonképpen csak egyetlen új hőst ad? Majdhogynem, szóval ezt csak rajongóknak ajánljuk.

GÉPIGÉNY

Intel P4 3 GHz, 2 GB RAM, 1 GB VGA, 25 GB HDD, Diablo 3 + Reaper of Souls.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Az új játékmód érdekes, a Necromancer pedig vérpezsdítő újdonság azok számára, akik már minden szezont letoltak, mindegyik karaktert kipróbálták.

KONTRA

A Necromancer kicsit talán túl erősre sikeredett, és hamar rájöhetünk, hogy nem túl izgalmas vele a játék.

75%

Onnan tudjuk, hogy Chris jól játszik, hogy átláthatatlan fénycsóvák és számok repkednek mindenfelé a képernyőjén.

Játékok közt járgányok – Micro Machines World Series

[ÍRTA BÜJTI] **Ha a felülnézetes, nem annyira komoly versenyek kerülnek szóba a videojátékok világából, akkor szinte megkerülhetetlen cím a Micro Machines. A Codemasters üdvöskéjét azonban szinte már csak a nosztalgia élteti, és ez a legújabb epizód egyik nagy hibája.**

A PC Guruban többször említettem már a franchise-t, ami nem véletlen, elvégre az 1991-es Micro Machines az egyik legszerethetőbb komolytalan autóverseny hozta el szinte minden géptípusra, keverve a valós, gyűjtögethető minijárgányokat a játékos környezettel, ami akár egy konyhaasztal is lehetett. Érdekes módon azonban, pont, mint az Army Men (ami ugye szintúgy apró játékokat dobott az óriásinak tűnő környezetbe), a MM is elfeledett klasszikussá vált, amit utoljára a 2006-os V4 próbált meg felmelegíteni és feleleveníteni, több-kevesebb sikerrel. Egészen mostanáig, hiszen itt a World Series, ami masszív online tartalmat és minden jót ígért.

TEREPASZTALTÓL A BILLIÁRDIG

Szóval jöttek a csúnya űrlények, akik felemésztették a... állj, nem, hova gondolsz, nincs történet, ez egy Micro Machines, mégis mit szeretnél? Nem földönkívüli erők hajtotta gépezetekről van szó (Maximálisan túlhajtott kisautók), sátáni megszállottsággal bíró tárgyakról vagy éppen gyilkosok lelke által megszállt játékokról („akarsz velünk hajtani?"). Ezek a járgányok csak úgy mennek és kész, a mókát a később a Mario Karttal abszolút sikeressé tévő formula jelenti, ahogy átzúzol a változatos pályákon, felszeded a fegyvereket, és megszívatod a társakat.

Lehet kasztnit választani (van G.I. Joe-ból Cobra fegyveres jármű, Joe tank), gépi ellenfelek ellen küzdeni, lokális és online multiban részt venni, és bár utóbbi manapság a legnépszerűbb, azért valami kampány nem lett volna rossz, elvégre jópofa a versenyzés és az objektíva alapú küzdelem, nekem mégis jobban adja, ha konkrét célokért kell harcba szállnom. Ami után egyébként a helyezés tükrében lehet fejlődni, a szintlépések után pedig jönnek a nyitogatható loot ládák is.

Egy kis kocsifestés, egy új hang a járműhöz... semmi extra, csak apró módifikációk, amik feldobhatják a mindennapokat – érdekes módon csak a gép elleni multiban, más élő játékosok ellen indulva már nem. Nem, én sem értem az okát, inkább ne is kérdezzétek.

Maga a játékmenet semmit nem változott, avagy felülről látod a kisautókat, amik aztán a konyha- és a billiárdasztalon igyekeznek egymás útját ellehetetleníteni, a kenyérpirítóból repülnek át hatalmas szakadékokat, a kertben kergetőznek, netán a játékok közt lökdösődnek.

A nagyobb lyukaknál bármikor le lehet esni a semmibe, a jég beszakad a kasztnik súlya alatt, a harci játékhelikopterek rakétákkal nehezítik a futamot, a fűnyíró pedig szintén instant halált hoz. Így tehát bőven van kihívás, pláne okosabb és ügyesebb ellenfelek esetében, akik még lőhetnek is, sőt a tetőre szerelt kalapácsot meglendítve egyből át is küldenek a másvilágra. Készülj fel tehát, hogy sem a szimpla verseny, sem a területfoglalás, sem a zászlórablás vagy az Elimination (az utolsó mindig kiesik) nem sétagalopp.

RÉGEN EZ BIZTOS JOBB VOLT

Nem mondom, a nosztalgia is megszépítheti az emléket, sok esetben így is van, a Micro Machines azonban szinte csak a külsejét tekintve fejlődött, tartalom terén azonban hátrafelé haladt az évek során. Tudod, kábé mint a szomszéd lány, aki egyre szebb és egyre jobban domborodik, de értelmi képességei sajnos egyre kevésbé elfogadhatóak. Bizony, a World Series egészen jól mutat, a fizikája sem rossz (kontroller használata ajánlott, billentyűzettel szenvedés), a kis rágcsálnivaló perecek a járgányok lökésére reagálva ide-oda repkednek, a valóságosnak tűnő területek szinte élnek a játékos díszletektől (a víz viszont borzalmas). Emiatt egy darabig ugyanakkora móka elveszni a világában, mint régen, de az első tíz-húsz-harminc meccset követően jön az érzés, hogy mindez már nem az igazi. Egy-egy fegyver igazságtalanul erős, a tíz pálya irdatlanul kevés, a járműpark is karcsú. Csak szemléltetésképpen: a V4 25 pályát, 750 kasztnit (750! Most a tizede sincs meg.) és pályaszerkesztőt kínált 11 évvel ezelőtt, szóval hiába az online küzdelem, ha mögötte nincs semmi. Ráadásul kimondottan drága a játék, mindezt úgy 15 euróért tudnám ajánlani, és akkor sem maximális lelkesedéssel.

Úgy tűnik, a Codemasters már belefáradt az iparágba, szinte csak a DiRT és a F1 megy a csapatnak, így viszont teljesen felesleges volt lehúzni egy újabb bőrt a franchise-ról. Lehet vele nosztalgiázni, pár óra erejéig elszórakozni, de hosszú távon semmit nem nyújt, ami miatt vásárlásra ajánlanám. Kár érte.

Uraim, tegyék meg tétjeiket! Vagy lökjék fel a golyókat? Nem is tudom, kissé zavaros ez a játékasztal.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

ÉRTÉKELÉS

Az ismert kisautók, sokszor az ismert helyszíneken (van pár visszatérő). Lökdösődés, fegyverek, felülnézetes őrület – pont úgy, ahogy szeretjük.

GÉPIGÉNY

Core i3 CPU, 4 GB RAM, GT440/Radeon HD 5570 VGA, 5 GB hely.

TÁLALÁS:	**70%**
TARTALOM:	**50%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

A látvány egészen kellemes, ráadásul a dizájn tényleg nagyon rendben van, a fejlesztők láthatóan azon dolgoztak a legtöbbet. Maga a játék szórakoztató.

KONTRA

Minimális tartalom, kevés pálya és autó, túl sok újdonságot nem tesz hozzá az eredeti recepthez, sőt ami van, az sem tökéletes.

60%

Most három exkluzív ajándék a CHIP magazinhoz!

További információk & megrendelés bit.ly/CHIP07

A profik trükkjei – A leghasznosabb billentyűzetparancsok és ALT-kódok egy szuper kartonlapon, amit a gép mellé tehetsz.

Egy okos program, amely bármit megkeres, letölt és konvertál neked a YouTube-ról. A plusz verzió **3000 Ft helyett most 0 Ft-ért!**

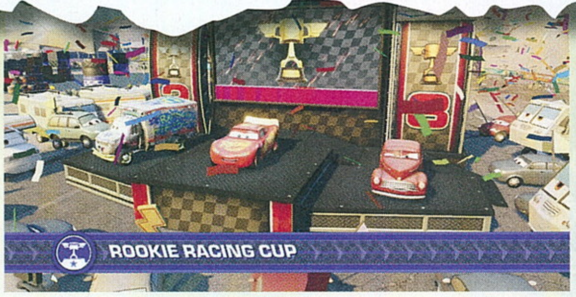
Gyors fájlküldés az androidos mobilodra – egy újabb remek PC-s eszköz. Zseniálisan egyszerű és egyből a **fizetős, bővített** verziót használhatjátok. Természetesen ingyen!

CHIP

GYŐZTES FUTAMRA FEL!

Cars 3: Driven to Win

[ÍRTA POZANDR] A Verdák hat év eltelte után nemcsak a mozivászonra száguldottak be újra, de a tévék képernyőjére is, hogy a már régóta ismert, személyiséggel rendelkező autók egy újabb verseny-játékban szórakoztassák autótársaikat és persze a játékosokat.



Az E3 2017-en bemutatott Forza Motorsport 7-re, The Crew 2-re, és a többi nagy autós cím (Project Cars 2, GT Sport) megjelenésére még egy ideig várni kell. Addig azonban itt van a Cars 3: Driven to Win, hogy egy könnyed élményt adjon elsősorban a kicsiknek, és persze a felnőtteknek is. A Cars 3 a játék ajánlója szerint a legtökéletesebb versenyélményt kínálja. Igen, saját kategóriáján belül, hiszen egy Forzával vagy Gran Turismóval nem meccselhetnek a Verdák. Ugyanakkor az Avalanche az előző Cars-programokkal ellentétben most nem a film sztorijára építette fel a játékot – ezúttal a színtiszta versenyzés került előtérbe.

CSÚCSHÓDÍTÁS

Az első Cars-játék még egy open-world kaland volt, ami Villám McQueennel és a többi, szerethető járgánnyal egészítette ki a 2006-ban bemutatott film történetét. Ezen változtatott az Avalanche, és meg kell mondani, ez csak előnyére vált a programnak. Így nincs történet, van viszont rengeteg különböző játékmód, az egyszerű sprintversenytől kezdve a bajnokságon keresztül a kaszkadőr-mutatványok előadásáig. És igen, ezeket valóban lehet élvezni: előkerülnek a filmek legfontosabb karakterei, a piros versenyzős Villám McQueen, Jackson Storm, Cruz Ramirez, Tow Mater, Cam Spinner, River Scott és így tovább. Ahogy az lenni szokott, az elején csak pár autóval lehet száguldani, de ahogy haladunk előre, teljesítjük a megadott feladatokat, úgy nyílnak meg az újabb és újabb versenypályák és autók, amik nemcsak ahhoz kellenek, hogy a dicsőség csarnokába bekerüljünk, de szükségesek ahhoz is, hogy egy-egy trófeát és achievementet megszerezzünk. Most biztos felhúzott szemöldökkel néztek magatok elé: feladatok egy versenyjátékban, noha a Cars 3 nem open-world? Igen! Összesen 136 kihívást kell teljesíteni, hogy a csúcsra jussunk, ezek között pedig vannak könnyű, közepes és nehéz küldetések is.

Hogy mik? Ilyeneket találtak ki a fejlesztők: első helyen fuss be a célba azután, hogy öt versenyzőtársadat oldalról meglökted, driftelj 25 másodpercig megszakítás nélkül, vagy pedig egy robbanó hordóval üss ki legalább három ellenfelet. Ez csak pár példa, amikből leszűrhető, hogy nem lehet unatkozni, az összes megnyitása el fog tartani egy darabig. Szerencsére a fejlesztők kijavították az előző játékok legnagyobb hibáját, nevezetesen a kihívás hiányát. Ebben a részben minden versenyen három nehézségi fokozat közül lehet választani: az elsőn még a leglassabb verdával is könnyedén célba lehet érni, méghozzá dobogós helyet elérve, a legnehezebbnél pedig bizony már keményen kell taktikázni a turbóval és a felszedhető extrákkal. Egyes versenyfajtáknál rengeteg gyakorlásra lesz szükség a siker eléréséhez. És ha már itt tartunk: ez tulajdonképpen egy gyerekjáték, így nem kell komoly fizikát, szimulációt várni. Minden autó könnyen irányítható, legfeljebb gyorsaságukban mutatkozik némi különbség. Villám értelemszerűen repeszt, Tow Mater pedig érezhetően lassabb, ami egy legjobb köridő versenynél már komoly hátrányt jelent. Ha pedig nagyon nem menne egy feladat, a játszótéren szabadon lehet gyakorolni, persze időlimit nélkül.

KETTŐS JÁTSZMA

A Cars 3: Driven to Win grafikai szempontból pontosan azt nyújtja, amit egy Pixar adaptációtól elvárhatunk. Színes-szagos, a pályákon mindig történik valami: néha felszálló repülők között kell navigálni, néha pedig egy száguldó vonatot kell elkerülni. A szereplők kommentálják a verseny közbeni eseményeket, a pályák változatosak, vannak rajtuk alternatív útvonalak, így nem kell állandóan ugyanazon a nyomvonalon haladni. Azonban sajnálatos módon nincs online multiplayer, osztott képernyőn lehet csak többen játszani. Ez azonban nem feltétlenül baj, hiszen így a szülők együtt játszhatnak a gyermekükkel, ez pedig minőségi időtöltést jelent a családnak. Én végig jól szórakoztam a Cars 3-mal, aranyos, vicces program, aminek egy komoly hátránya van: a majdnem AAA kategóriás ára. A játékért kért összeget egy kicsit soknak érzem, de ha bekerül egy 30%-os akcióba, kötelező programmá válhat minden Pixar-rajongó játékos számára!

> A Verdák 3 játékváltozata nem váltja meg a világot, de tény, hogy kellemes, kortalan szórakozást ígér, cuki kis autókkal.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros Interactive

FEJLESZTŐ
Avalanche Software

ÉRTÉKELÉS

Kellemes, szórakoztató játék a Cars 3, így ha van kisgyermeked, ülj le vele pár körre, örülni fog az együtt töltött időnek.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

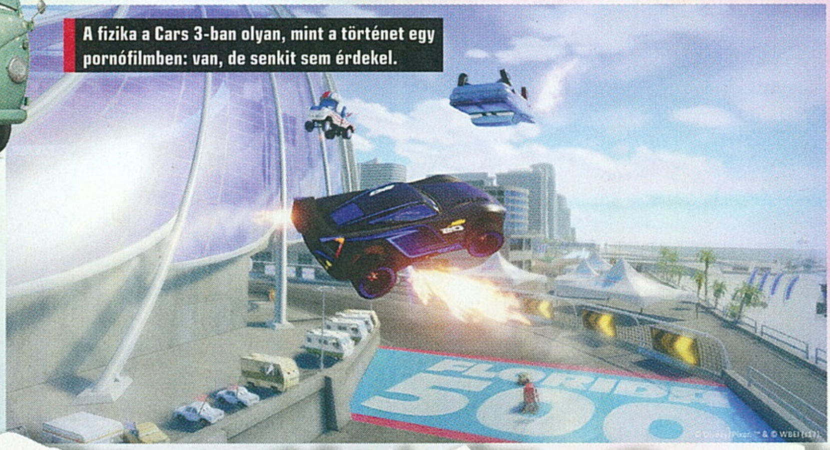
PRO

Tipikus Pixar hangulat, a kihívások teljesítése pedig megadja a sikerélményt.

KONTRA

Az online játék hiánya elég komoly hiba, pedig ez a játék igényelné.

75%



A fizika a Cars 3-ban olyan, mint a történet egy pornófilmben: van, de senkit sem érdekel.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

STAR TREK BRIDGE CREW

[ÍRTA BATE]

A Bridge Crew egy igazi rétegjáték, hiszen a VR-kiegészítős játékosokat veszi célba, ráadásul arra épít, hogy a programot felmarkoló vásárló kőkemény Star Trek-fanatikus. Ha rád mindkettő igaz, akkor neked itt az év játéka, más esetben azonban valószínű, hogy a tesztünknél sosem kerülsz közelebb a Ubisoft üdvöskéjéhez.

Mielőtt belevágnánk a játék ecsetelésébe, gyorsan essünk túl a legfontosabb információn: a Star Trek: Bridge Crew a manapság egyre divatosabb virtuális valóság eszközökre (Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR) fejlesztett játék, ami ezek hiányában játszhatatlan, tehát nincs belőle sima PC-s és PS4-es verzió, VR-kiegészítő hiányában ezt a programot nem lehet kipróbálni. Most pedig, hogy ezen túlestünk, és elvesztettem az olvasóim 95%-nak érdeklődését, lássuk, hogy mit kínál nekünk a Red Storm Entertainment műhelyében hegesztett szimuláció.

KAPITÁNY A HÍDON

A Bridge Crew nem meglepő módon a Star Trek-univerzumban játszódik, ám nem a klasszikus széria világába kerülünk, hanem abba az alternatív univerzumba, amit J. J. Abrams keltett életre még 2009-ben. A sztori valamikor az első film után bonyolódik, a „helyszín" a USS Aegis névre keresztelt csillaghajó, azzal a küldetéssel, hogy új otthont találjon a Vulkán fajnak, méghozzá az űr még fel nem térképezett részén, egy olyan területen, ahol a kívánatosnál jóval sűrűbben fordulnak elő a nem túl barátságos Klingon űrjárművek.

Műfaját tekintve a Star Trek: Bridge Crew kőkemény szimuláció, a patinás univerzumhoz igazítva, de olyan pontossággal, hogy aki világ életében rajongott a franchise-ért, az jó eséllyel összepisili magát örömében, mikor először a fejére teszi a VR-sisakot, és beül a fedélzet négy állomásának egyikébe. Az ülés egyébként fontos, lévén a karakterünk megalkotását követően helyet foglalunk egy székben (maga a játék is simán játszható így), és ebből a pozícióból fogjuk megélni az összes küldetést. Mászkálásra, a hajó bejárására – sajnálatos módon – egyáltalán nincs lehetőség.

Tekintve, hogy mennyire elterjedtek a VR-kiegészítők (nemcsak itthon, de úgy általában a világban), kicsit furcsa döntés, de a Bridge Crew alapvetően egy online kooperatív program, amit három cimboránkkal karöltve illene játszani. A programban összesen négy szerep van: a kapitány, aki az utasításokat osztja, a kormányos (Helm Officer), aki a navigációért és a hajtóművekért (Impulse, Warp) felel, a tüzér (Tactical Officer), aki a szenzorokat és a fegyvereket kezeli, illetve a mérnök (Engineer), aki az energiaelosztást és a javításokat felügyeli. Ideális esetben minden küldetés négy ember parádés összjátéka, a kiábrándító valóság viszont az, hogy az esetek 96,7%-ban mindenki egyedül vág neki az űr felfedezésének, természetesen a kapitányi székbe huppanva, miközben a maradék három pozíciót a mesterséges intelligencia gondjaira bízza.

A Bridge Crew persze így is élvezhető. Az élmény nem ugyanaz, de az irányításmániás személyiségek örülhetnek, hiszen kapitányként adott a lehetőség, hogy átvegyük az altisztek melóját, így a küldetések során magunk intézhetjük a torpedók kilövését, illetve mi lehetünk azok, akik rátenyerelnek a térugrást aktiváló gombra.

A Star Trek-fanatikusok most tényleg örülhetnek, elvégre komoly taktikázás mellett irányíthatnak. Csak VR kell hozzá.

KICSIT SZÁRAZ

Ami a játékmenetet illeti, az finoman szólva is sajátos. Alapvetően arról van szó, hogy értelmezzük a ránk bízott küldetéseket, és a legjobb tudásunk szerint igyekszünk végrehajtani őket, ami a kapitány szerepkörben az altisztek irányítását jelenti, míg a három másik pozícióban a felettes utasításának lehető legprecízebb végrehajtása a feladat. A gyakorlatban ez menük és képernyők nyomkodását jelenti, ami elsőre elég unalmasnak tűnik, de a virtuális valóságban azért más a helyzet, mikor körbe vesznek

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Red Storm Entertainment

MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.05.30.

ÁR
15 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-4590 / AMD FX 8350, 8 GB RAM, GTX 970 / R9 290, VR-sisak (konzolos változat esetén PSVR).

Amennyiben egész életedben az volt a vágyad, hogy csillaghajót vezess, ez a te játékod lesz – csak ruházz be a VR-szettre.

KÉZBE AZ IRÁNYÍTÁST!

A Star Trek: Bridge Crew végre egy olyan VR-játék, ami PlayStation 4-en támogatja a DualShock 4-et és a Move kontrollereket is. Habár ez remek hír, mi azért mégis azt javasolnánk, hogy először a hagyományos kiegészítővel próbálkozz, ugyanis az analóg karokkal jóval egyszerűbben és gyorsabban lehet navigálni a menük tengerében, mint az eredetileg a PS3 mellé készült „fagyikkal" hadonásznál.

IDEGEN NYELVEK

Manapság ezt nem szoktuk kiemelni egyetlen játéknál sem, de itt érdemes tisztában lenni azzal, hogy megfelelő angoltudás híján nem érdemes belevágni a játékba (lokalizáció pedig nincs). A Bridge Crew tele van Trekkie és tudományos szakzsargonnal, ráadásul a küldetések során sem túl jó, ha az ember nekiáll fejvakarni, hogy mi lehet a legfrissebb objektíva, és melyik gomb mit jelent pontosan.

TANULNI NEM SZÉGYEN

Manapság a legtöbb játék a tutorialt a single player részévé teszi, de a Bridge Crew-ban ez nem így van, és nem is érdemes megspórolni ezeket a perceket. Tényleg egy összetett és sokrétű programról van szó, és hiába vagytok mesterei a szimulációnak és a stratégiának, ha itt kihagyjátok a tréninget, akkor élesben szinte biztos, hogy már az első pár feladat során csúfos kudarcot fogtok vallani.

CSAPATBAN AZ ERŐ

Bár találni három másik embert, akiknek szintén van VR-kiegészítője, illetve affinitása a Star Trek iránt, szinte lehetetlenség, azért mindenképpen tegyetek ezzel egy próbát, hiszen a Bridge Crew akkor válik igazán élvezetes programmá, ha nem a mesterséges intelligenciának adtok ki feladatokat, hanem összedolgozva, közösen oldjátok meg a direktívákat. Csapatban még a kudarc is élvezetesebb.

EGY MÁSIK VILÁG

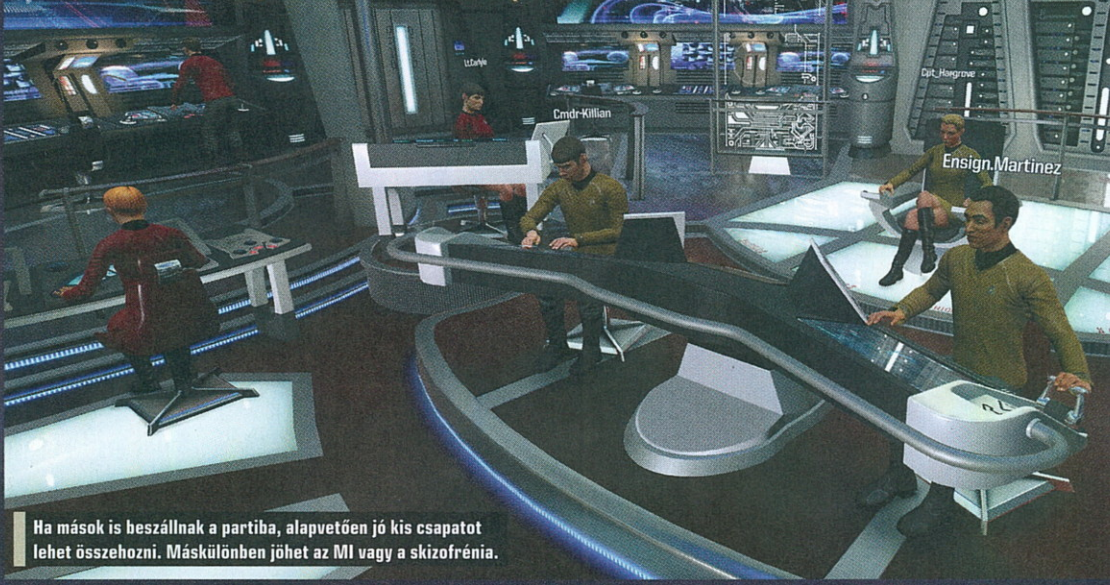
Habár a játék alapvetően az új Star Trek filmes univerzumban játszódik, azért adott a lehetőség a klasszikus USS Enterprise irányítására is. Habár egészen lenyűgöző, ahogy a virtuális valóságban újraalkották a hajó hídját, arra mindenkinek fel kell készülnie, hogy nemcsak a dizájn, de a menük és funkciók is igazodnak a régi vonalhoz, ami az alap kezelés megszokása után marha idegesítő lesz.

NE FÉLJ BELENYÚLNI!

Habár a Star Trek: Bridge Crew mesterséges intelligenciája alapvetően jól ellátja a feladatát, azért kapitányként néha nem árt átvenni az irányítást az altisztek felett. Na nemcsak azért, mert sokszor a „kézi vezérlés" sokkal jobb eredményt hoz, mintha a gép hajtaná végre a feladatot, de azért is, mert ezzel egy kicsit azért ellensúlyozható a sokadik misszió után kérlelhetetlenül megjelenő monotonitás.

ALAPTANÁCSOK VR-HEZ

Habár a virtuális valóság jó móka, azért eléggé meg tudja zavarni az embert, ha folyamatosan egy képernyő van a szemétől alig pár centire. Mindig figyeljetek, hogy biztos helyen üljetek, legalább fél óránként tartsatok szünetet, járkáljatok picit, levegőzzetek, pihentessétek a szemeteket/agyatokat. Egy esetleges rosszullét esetén ne erőltessétek a játékot, inkább „pihenjétek ki", és utána folytassátok a kalandot.



Ha mások is beszállnak a partiba, alapvetően jó kis csapatot lehet összehozni. Máskülönben jöhet az MI vagy a skizofrénia.

a képernyők és látod a mozgó kezet magad körül. Már eleve a rendszer betanulása is kihívás, arról nem is beszélve, hogy milyen összetett feladat éles helyzetben használni.

A Bridge Crew legnagyobb erénye, hogy tényleg megmutatja, mennyire fontos egy vezető, aki átlátja és képes kezelni a váratlan szituációkat, ehhez pedig nélkülözhetetlen, hogy pontosan képben legyen a hajója minden egyes funkciójával és lehetőségével. A dolog egyetlen hátulütője, hogy aki nem szerelmes a Star Trek-univerzumba, és nem fújja kívülről a szakzsargont, illetve a különböző technikákat, az bizony frusztrálónak, feleslegesen körülményesnek, illetve önismétlőnek és unalmasnak fogja tartani a játékot. A kampány a sztorijával még csak-csak tartogat izgalmakat, de a külön indítható küldetések egy idő után tényleg repetitívvé válnak. És ha nem abból az alaphelyzetből vágunk bele a kalandba, hogy mindig is egy csillaghajó irányítása volt az álmunk, akkor egész egyszerűen nehezen értékelhető a naprendszerek felfedezése, az űrugrás, a bolygók megközelítése, a transzportálás, a levezényelt mentőakciók sora. Vagy a harc, ami tényleg abból áll, hogy kiadjuk a tűzparancsot, figyeljük a pajzsot, elosztjuk az energiát, manőverezünk, imádkozunk, majd kezdjük az egészet elölről, amíg valamelyik fél nem diadalmaskodik a másik felett.

STAR TREK MENNYORSZÁG

Ahogy azt a bevezetőben is említettem, a Star Trek: Bridge Crew egy rétegjáték, de elsősorban nem azért, mert VR kell hozzá. A Star Trek mindig is egy szűkebb közönséget ért el, mint a Star Wars, és a Ubisoft legújabb játéka tényleg a kemény magot hivatott kiszolgálni. Ezért egyébként jár a tisztelet, mind a fejlesztők, mind a

ÉRTÉKELÉS

Az egyik legjobban összerakott VR-játék az elmúlt hónapokból, aminek a legnagyobb „hibája", hogy egy meglehetősen szűk réteg igényeit szeretné maximálisan kielégíteni.

TÁLALÁS:	**80%**
TARTALOM:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

Kőkemény szimuláció, ahol tényleg észnél kell lenni és ismerni kell a funkciókat. Ráadásul messzemenően hű a Star Trek-világhoz és annak szabályaihoz.

KONTRA

Csak VR-ral játszható, a küldetések önismétlők, a rendszer pedig túl körülményes és unalmas lehet egy átlag játékos számára.

78%

kiadó felé, ugyanakkor a hiteles Star Trek-életérzés visszaadása bizony azzal jár, hogy az átlag játékos igénye nem feltétlenül van kielégítve. Az én megítélésem szerint ez nem feltétlenül baj, a precíz kidolgozás, a részletek, az összetettség, az univerzum „szabályainak" betartása annak ellenére is lenyűgözött, hogy jómagam minden vagyok, csak Star Trek-fanatikus nem. Az én ízlésemnek ugyan a Bridge Crew túlságosan körülményes, és eleve a székből kommandírozás sem az én világom, de ettől függetlenül látom és elismerem az értéket, amit ez a játék képvisel – az egyetlen bökkenő, hogy nem én vagyok a célcsoport, de ezzel együtt tudok élni.

Arról nem is beszélve, hogy a tartalom mellett a játék technikailag is ott van a szeren. Nálunk a PS4 Pro volt a tesztplatform, a látvány itt kielégítő, és a VR-játékoknál jelentkező rosszullét sem ütötte fel a fejét (bár ez abszolút személyfüggő). Továbbá jár a hatalmas piros pont, amiért az irányítást is sikerült tisztességesen megoldani – ráadásul ezúttal választhattunk a DualShock 4 és a Move kontrollerek között.

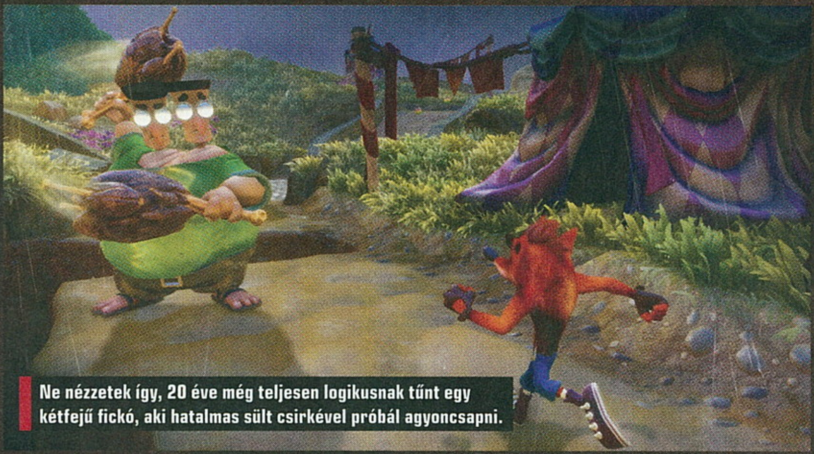
LIVE LONG AND PROSPER

A Bridge Crew értékelése nem könnyű, hiszen annak ellenére, hogy precízen összerakott játék, azért akadnak hibái: a missziók tényleg túl hamar válnak önismétlővé, és ha megpróbálunk más játékosokat invitálni a fedélzetünkre, az a Ubisoft hagyományosan pocsék online rendszere miatt könnyen okozhat heveny agyvérzést, még jóval azelőtt, hogy megpillantanánk az első virtuális csillagokat. Széles rétegeknek a VR miatt eleve képtelenség ajánlani ezt a játékot, és tényleg muszáj hangsúlyozni, hogy itt stratégiáról és szimulációról van szó, méghozzá a Star Trek által húzott vonalak mentén, ami nem feltétlenül fogja elnyerni a műfaj iránt rajongók tetszését. Ennek ellenére még mindig a Red Storm Entertainment alkotása az egyik legjobb VR-játék, amihez szerencsém volt az elmúlt hónapokban, és ha valaki abban a szerencsés helyzetben van, hogy Star Trek-fanatikusként rendelkezik a cikk elején felsorolt hardverek bármelyikével, annak csakis azt tudom javasolni, hogy máris vegye a cipőjét, és induljon el a legközelebbi boltba.

EGY KLASSZIKUS OLTÁRÁN

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

[IRTA CHOCHO] CRASH BANDICOOT HATALMAS RAJONGÓJAKÉNT TŰKÖN ÜLVE VÁRTAM MINDENKI KEDVENC ERSZÉNYES BORZA VISSZATÉRÉSÉT, AZ N. SANE TRILOGY PEDIG A LEGJOBB DOLOG LETT, AMI A PS4-GYEL EDDIG IDÉN TÖRTÉNHETETT. NEM TÚLZOK!

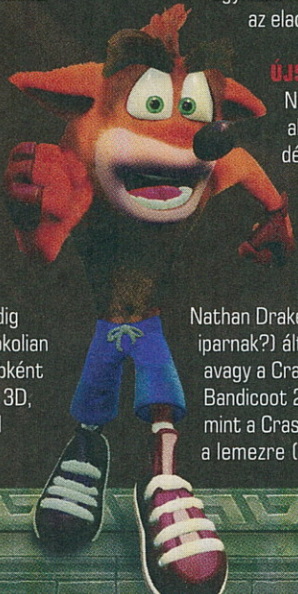


Ne nézzetek így, 20 éve még teljesen logikusnak tűnt egy kétfejű fickó, aki hatalmas sült csirkével próbál agyoncsapni.

A ki észnél volt a kilencvenes években, és találkozott az első PlayStationnel, szinte biztos összefutott Crashsel is. Ő volt a Sony saját kabalája, mint Mario a Nintendónak vagy Sonic a SEGA-nak. Csak idővel egy ostoba üzleti döntés eredményeképp a franchise jogai az Activisionhöz kerültek, amely kiadó hogy, hogy nem, eddig ücsörgött rajtuk, hogy szegény Crash és kompániája legfeljebb a Skylanderek társaságában vigasztalódhasson egy kicsit. A száműzetésnek azonban vége. Nem, sajnos a Crash-sorozat nem folytató- is játszhatunk a szintek többségén) azonban egyetlen irányba futva szaladnak át a pályákon, általában előre vagy valamelyik oldalra, sőt néha akár a képernyő felé, miközben üldözi őket valami veszélyes fenevad vagy egy guruló szikla. Eközben a platformerekre jellemző ugrálás és precíz gombnyomkodás elengedhetetlen; olyannyira, hogy egy hiba instant pusztulást hoz, ami kifejezetten furcsa összképet eredményez az aranyos körítéssel és a nyugis zenével. Hiába, anno ez még rendben volt, de az első Crash 21 esztendeje jelent meg, és azóta azért csökkent a játékosok

CHOCHO ETTŐL A JÁTÉKCSOMAGTÓL TUDTA MEG, HOGY A HÁRMASSAL KEZDŐDŐ KÉTSZÁMJEGYŰ ÉLETKOR SAJNOS GYENGÜLŐ REFLEXEKKEL ÉS TÜRELEMMEL JÁR.

dik, de a cuki bandikut (nem róka!) PS1-re kiadott első három kalandja megkapta a maga teljes értékű felújítását. Ez annyit tesz, hogy a játékmenet, zene, hangulat maradt a régi, egyedül a grafikus motort cserélték. Az új engine olyan élethű formában prezentálja a Crash-játékok színpompás világát, hogy az egy-egy olcsóbb animációs film minőségével vetekszik – ez azonban nem feledteti el a szomorú tényt, miszerint baromira megöregedtünk.



DARK BANDICOOT

Terjed a neten egy új mém, miszerint a Crash-széria tulajdonképpen egy cukisított Dark Souls. És valóban; amíg gyerekként volt időm és türelmem átverekedni magam a sokszor kínzóan nehéz ugrálós szakaszokon, addig felnőtt fejjel a Crash-trilógia pokolian nehéznek tűnik. A játékok egyébként 2,5D-s platformerek: a grafika 3D, hőseink (a címadó Crashsen túl rágcsálónk kishúgával, Cocóval

ingerküszöbe. Az irányítás a játékok korának megfelelően nehézkes, szokni kell, ahogy a kamerakezeléssel is muszáj megbarátkozni. Hogy ez jó-e vagy sem, mindenki döntse el maga – én úgy vélem, dicséretes, hogy nem nyúltak a fejlesztők a játékmenethez. És ezzel nem vagyok egyedül: a cikk írásának pillanatában hatalmas anyagi sikernek tűnik a játék, az Egyesült Királyságban például épp vezeti az eladási listákat.

ÚJSZÜLÖTTEKNEK

Noha esélyes, hogy ez a cikk alapvetően azoknak az érdeklődését kelti fel, akik már várták az N. Sane Trilogyt, az újoncoknak is elmagyarázom, miről van szó. A Naughty Dog (igen, róluk van szó, vagy azt hittétek, rögtön Nathan Drake-kel indultak neki a játékiparnak?) által fejlesztett Crash-trilógia, avagy a Crash Bandicoot, a Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, valamint a Crash Bandicoot 3: Warped került a lemezre (vagy digitális kód mögé).

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Vicarious Visions

ÉRTÉKELÉS

Három nagyszerű játék egy áráért, ráadásul olyan grafikával, hogy könnybe fog lábadni a szemetek a gyönyörűségtől – vagy épp a fájdalomtól, mert sajnos Crash távoli rokonságot mutat a Souls-játékok protagonistáival.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Csodaszép látvány és három kiváló játék...

KONTRA

... amelyek viszont ma már irtó nehéznek és fárasztónak hatnak.

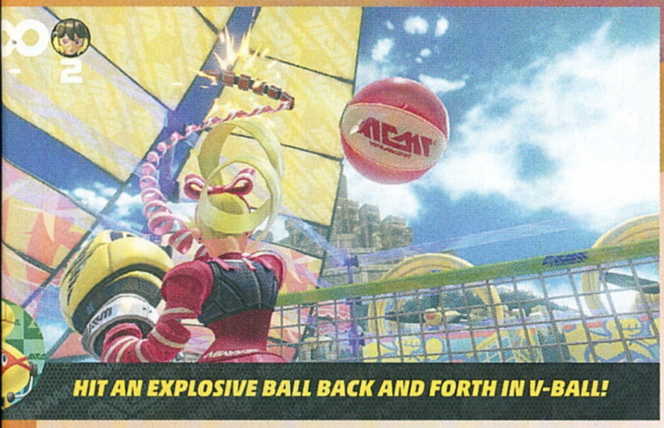
80%

A játékok között a főmenüben választhatunk, és bár a grafika most már mindegyikben teljesen ugyanolyan, a játékmenetük azért mutat eltéréseket. Az első Crash még relatíve egyszerű, a pályák lineárisak és a vizuális oldalon túl nem sok változatosságot fedezni fel rajtuk. A második és harmadik rész ezzel szemben sorra megnyitható kis világokba kalauzol el, ahol több, tetszőleges sorrendben teljesíthető pálya legyűrése árán juthatunk el az adott góc bosság. Ha minden rosszfiút kipucoltunk, jöhet a végső harc – sok szerencsét, szükségetek lesz rá. Érdekesség, de ahogy a sorozat fejlődött, az irányítás is úgy vált folyékonyabbá, ezt az átmenetet pedig az N. Sane Trilogyban is érezni. Ugyanakkor szerintem az új motorra való átállás itt-ott bekavarhatott a pályageometriába, mert pl. a második etap jégvilága vagy a harmadik rész járműves szakaszai annak idején könnyebben vezérelhetőek voltak. De lehet, hogy csak az én emlékezetem csal…

KÖTELEZŐ

Az, legalábbis ha rajongó vagy. A Crash-csomag megéri az árát, tele van tartalommal, a felújítás minősége pedig főhajtást érdemel. Ugyanakkor készüljetek fel rá, hogy ha annak idején szerettétek Crash kalandjait, ma már esélyes, hogy frusztrálónak érzitek majd azokat. Ez azonban nem a játékok hibája; az történt, hogy hozzám hasonlóan megöregedtetek. Na, megyek is, elkészült a tejbepapi!

Crash mindig is laza hősnek számított, tőle nem idegen, hogy csak úgy átcsusszanjon egy gyilkos robot lábai között.



KARHATALOM

ARMS™

[ÍRTA WILSON] A Nintendo újabb komoly lépést tesz előre a multiplayer terén: a Splatoont követően ezúttal nem a shooterek, hanem a verekedős játékok műfaja kap egy komoly pofont, mondhatni szó szerint, hiszen az ARMS-ban minden csak és kizárólag a másik szétpüföléséről szól.

Az iparágban töltött lassan négy évtized alatt páratlanul sok alkalma volt már a Nintendónak újítani, és számtalan alkalommal meg is tette: a modern 3D alapjait lefektető Nintendo 64-gyel és a hozzá passzoló stílusteremtővel, a Mario 64-gyel; a hordozható konzolokat örökre meghatározó Gameboy-családdal; a nem aktív játékosokat szó szerint milliószámra beszívó Wii-vel – és persze azokkal a kósza próbálkozásokkal, melyek innovatívak voltak ugyan, de elbuktak. Az innováció és a Nintendo ennek ellenére továbbra is kéz a kézben jár, és nemcsak akkor, ha hardverekről van szó, de akkor is, ha műfajok vagy sorozatok gatyába rázásáról – bár ez a verekedős játékok esetében nem nevezhető éppen indokoltnak egy olyan évben, amikor kaptunk egy Injustice 2-t, egy Tekken 7-et, és idén ősszel még a Marvel vs Capcom új epizódja is beköszönt. Ám mivel ezek egyike sem várható Switchre, így a Nintendo maga termeli ki a közönségének azt, amit mások nem akartak – és lehet, hogy a Switch tulajok így járták a legjobban.

EGY MAROKNYI CSAPAT

Az ARMS ugyanis egészen más oldalról közelít a műfajhoz, mint riválisai – mármint szó szerint, hiszen nem oldalról követi az akciót, hanem 3D-ben, teljesen kihasználva a teret, a kamerát az éppen irányított karakter háta mögött fixálva le, folyamatosan azt mutatva, mi is van előttünk. Ez minden esetben egy ellenfelet jelent, elvégre mi másról is szólhatna az ARMS, mint a pofozkodásról. A pofonosztás pedig egy olyan dolog, amit különösebb gyakorlás nélkül is elég könnyen el lehet sajátítani, főleg úgy, hogy az ARMS-ban tényleg csak a karoknak jut főszerep, a lábak maximum az ugrálást, illetve az oldalazást hivatottak elősegíteni – ahogyan pedig írtuk, a főszerepben nem csupán a karakterek, de a címadó karok is ott vannak.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Nintendo EPD**

ÉRTÉKELÉS

Különleges és egyedi verekedős játék lett az ARMS, amely remekül megfér a Tekken 7 és az Injustice 2 mellett, de a tartalmat mintha kifelejtették volna belőle.

TALÁLÁS:	**75%**
TARTALOM:	**60%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Finomhangolt játékmenet, egyedi figurák, különleges hangulat.

KONTRA

Csupán egy maroknyi karakter és pálya.

75%

Az ARMS világában gyakorlatilag minden figura teljesen eltérő, rugós, több méterre kinyúlni képes műkarokkal száll ringbe (ez azért nem mindig van így: a bájos Twintelle például a két copfjára húzza a kesztyűt). Ezen karok szabadon cserélhetők nem csupán a meccsek, de az egyes menetek elején is. Mind a bal, mind a jobb letekerhető, és 3 különféle kiegészítő közül lehet választani a helyükre. Ezeket a győztes meccsek után bezsebelt pénzzel lehet megvásárolni, és szó szerint több tucat van belőlük. Nemcsak a külsejük, de a tulajdonságaik is mások: van, amelyik közelre, van, amelyik távolra ajánlott, némelyik fagyaszt, robbant, karmol vagy épp harap. Súlyuk is van, ami befolyásolja mind a röppályájukat, mind a sebességüket. Nem csupán kitérni lehet előlük, de egy azonos pillanatban indított támadással is hatástalaníthatók, sőt a két kart egyszerre indítva még meg is ragadható, majd brutális erővel a földhöz is vágható az ellenfél, egy bizonyos méter feltöltődése esetén pedig szupertámadás is kezdeményezhető. A kar-repertoár nem nevezhető egységesnek, alapjáraton minden karakter saját kínálattal rendelkezik, és csak hosszú, kemény munka árán hozható össze egy olyan arzenál, amiből már mindenki szabadon kiveheti a neki tetsző darabot.

A családbarát és békeszerető Nintendo egy verekedős játékkal rukkolt elő? Persze, a látszat azért csal, ez nem egy MK.

TANKRÁCIÓ

Ez a mindenki sajnos alapesetben kizárólag tíz főt jelent. Az ARMS érthetetlenül kevés karakterrel jelent meg, az elmúlt 10-15 évben talán nem is volt olyan verekedős játék, amely ennyire szűkös kínálatot mert volna felmutatni. Mentségére legyen mondva, hogy ezek legalább tényleg teljesen egyediek, egymással csak kevéske hasonlóságot ápoló szereplők. Közös jellemzőjük, hogy mindegyikük brutálisan tarka színvilággal érkezik: a hajuk, a ruhájuk, és persze a karjaik is különleges borítást kaptak, így pedig elég könnyű nemcsak felismerni, de megkülönböztetni is őket a csatatéren. Utóbbiak igazából arénák, méghozzá többnyire zsebkendő méretűek, így az akcióra lehet figyelni. A kínálat kifejezetten impozáns a változatosságot és a kidolgozottságot tekintve: mindegyik élettel teli, egyedi színvilágú és hangulatú, mesés kis miniviláq, ahol még a tereptárgyak is bevethetők, egyedi taktikázásra adva lehetőségek.

Az extrémen limitált karakterkínálat hosszú távon úgy tűnik, nem lesz akkora nagy probléma, mert a Nintendo rendszeres és teljesen ingyenes frissítéssel kívánja bővíteni a repertoárt, ami elsősorban azoknak kiváló hír, akik a lényegért, azaz az online csatákért választják az ARMS-t – történet ugyanis egyáltalán nincs benne, a mindössze 10 harcot kínáló egyszemélyes mód igazából csak gyakorláshoz jó. Van is mit, egyrészt a karokat, másrészt az irányítást sem tart kevéske ideig megismerni. Az ARMS alapjáraton a mozgásérzékelést hivatott kihasználni, azaz a két Joy-Cont külön megragadva, a levegőt püfölve kéne benne boldogulni, ami meglepő mód működik, de természetesen a hagyományos kontrollermód – és persze a Pro kontroller – is tökéletesen jó szolgálatot tesz. Ahogy maga az ARMS is: nem korszakalkotó, de kétségkívül egy újabb kiváló tagja a Switch egyre bővülő játékkínálatának!

Frankfurtban jártam, Nintendót találtam

[ÍRTA DREAMER] **Alig fejeződött be az E3 és került bejelentésre megannyi új játék, a Nintendo úgy látta jónak, ha tovább üti a meleg vasat. Egy héttel a Los Angeles-i esemény után a japán cégóriás összecsődítette a sajtó színe-javát, és egy napra vendégül látta őket Frankfurtban. Mi is azok között voltunk, akik a Nintendo európai főhadiszállásán kipróbálhatták azon játékokat, amelyeket hamarosan az otthonunk kényelmében élvezhetünk.**

Super Mario Odyssey

Platform: Nintendo Switch
Megjelenés: 2017. október 27.

A Super Mario Odyssey a Galaxy nyomdokain halad tovább, és új színt visz a sorozatba. Ebben a részben Mario a fején csücsülő Cappy nevű sapka segítségével irányítása alá vonja az ellenfeleket, vagy éppen a környéken kószálókat. A világ a Super Mario 64-et idézi a félig nyitott terepeivel. A játékmenet egyrészről sandbox alapú, másrészt viszont szintekre és azon belül is szekciókra osztott. A pályák között nincs átjárás – legalábbis így tapasztaltuk –, viszont minden terület kellően nagy játszóteret biztosít anélkül, hogy üres lenne, illetve felesleges elemekkel sincs teletömve. Gyűjtögetnivaló akad bőséggel, ahogy az egy Nintendo-játéktól elvárható. A térkép zegzugaiban elrejtve találhatunk mindenféle különleges tárgyat és ilyen-olyan meglepetéseket is. Például az egyik map szélén egy elhagyatott építménybe belépve egy dungeonre akadtunk.

Kétféle pénznemet fogunk gyűjtögetni: az egyik a klasszikus aranyérme, a másik pedig a regionálisan változó valuta lesz. Míg az előbbit univerzálisan felhasználhatjuk bármely területen, addig a másik csakis a maga respektív régiójában kerülhet beváltásra. A pénzre azért lesz szükségünk, mert azzal mindenféle jelmezt tudunk magunknak vásárolni, amik a továbbjutáshoz szükségesek, vagy éppen felhasználásukkal küldetések nyílnak meg előttünk. Az Odyssey legfőbb eleme továbbra is a platformfeladatok megoldása lesz, és a helyzet az, hogy a játék nem egyszerű. Az irányítás elsajátítása nehézkes és időigényes, mivel a mindenféle bonyolult mozdulatokat különféle kombinációkkal vihetjük véghez, valahogy úgy, mintha egy verekedős játékkal játszanánk. A precízió és az időzítés mind roppant fontos ahhoz, hogy megfelelően teljesítsük az ugrásokat.

A demók alapján a játék roppant élvezetes és kidolgozott lesz, mire elkészül. Annyi biztos, hogy már most meseszépen néz ki, gond nélkül hozza a 60 fps-t, és a kihívást jelentő platformerkedés igazi sikerélményként szolgál.

Yoshi

Platform: Nintendo Switch
Megjelenés: 2018

Ez az IP annyira kezdeti fázisban van, hogy még hivatalos címe sincs. A project és a munka neve nemes egyszerűséggel „Yoshi", és így is mutatták be a nagyérdeműnek. A sztori szerint a világ legtüneményesebb kisdinója, Yoshi csapdába esik egy dioráma világban, ahol a környezet legtöbb eleme (a házak, a hidak, a fák, a bokrok, a réten legelő állatkák, a kerítések és így tovább) mind kézzel kivágott papírból készült. Azonban a dioráma nem teljesen élettelen. A helyszínt benépesítik a Shy Guyok, akiket többek között a Yoshi's New Islandből is ismerhetünk. A kis figurák nem zavarnak sok vizet, ellenben utunkat állják a haladásban: ők tolják-vonják a pályák mozgó platformjait.

Játékmenetet tekintve különösebb újításokat nem tartalmaz a program. Voltaképpen megkapjuk a Yoshi's Woolly Worldöt diorámás körítéssel és némi Little Big Planet-es érzettel. A platformfeladatok száma lecsökkent, a játék inkább a felfedezésre és a puzzle-ökre fekteti a hangsúlyt. Mind az elő-, mind pedig a háttérben akadnak felfedeznivalók és lesz alkalmunk minden zegzugot felderíteni. A játék összes pályája két szemszögből is végigjátszható: először a szemben lévő oldalt láthatjuk, majd megfordíthatjuk a makettet és a hátulsó oldalán keresztül is végigmehetünk a szinteken, titkok és gyűjtögetnivalók után kutatva.

Metroid: Samus Returns

Platform: Nintendo 3DS
Megjelenés: 2017. szeptember 15.

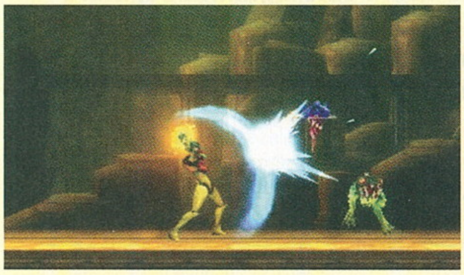
Az idén szeptemberben megjelenő Metroid: Samus Returns nem csupán címében hasonlít a Metroid 2. epizódjára. A játék a Return of Samus remake-je lesz, ami szerencsére több egy egyszerű remasternél.

A készítők újradolgozott környezettel és modernizált játékmenettel kívánnak kedveskedni a Metroid-rajongóknak. A történet és a 2D-s sidescrolling téma megmaradt, azonban a környezet 3D-s körítést kapott, és a harc sem olyan passzív, mint annakidején. A konzol felső kijelzőjén a játékmenetet követhetjük figyelemmel, míg az alsón a térképet találjuk, ahol minden hasznos információ el van rejtve.

Például okért a térkép feltárja, hogy az egyes ajtók kinyitásához milyen felszerelésre lesz szükségünk. Az újabb területekre történő továbbhaladáshoz upgrade-eket kell felszednünk, melyeknek egy részét rejtett ajtókon keresztül találhatjuk meg.

Itt jön képbe a szkennelés, ami feltárja a gyengébb, rombolható strukturális elemeket. A harc is gördülékenyebbé vált. Most is szükségünk lesz a rendszeres pozícióváltásra, ám ha mégsem sikerült időben leguggolnunk, hogy eltaláljunk egy ellenfelet, akkor sem kell megijedni.

Újdonságként bevezetésre került az ellentámadás funkciója, amit ha időben sütünk el, akkor megbénítjuk a támadót, és akár végezhetünk is vele.



Pokkén Tournament DX

Platform: Nintendo Switch
Megjelenés: 2017. szeptember 22.

Ebben a játékban a Tekken-franchise és a Pokémonok házasságot kötnek egy aréna fighter formájában, legalábbis a cím szerint. A Pokkén Tournament anno árkád játékgépeken debütált először, majd a későbbiek folyamán megjelent a Nintendo mostohagyerekére, a Wii U-ra. Annak ellenére, hogy egy tisztességes verekedős játékról beszélünk, nem aratott nagy sikert.

A switchcses változat kinézetre cseppet sem különbözik a Wii U-s kiadástól, csupán pár apróbb részletben tér el. Nincs anti-aliasing, sem más post-processing effekt, cserébe viszont gördülékenyen fut 60 fps-sel, ami ennek a műfajnak az esetében a legszebb dolog, amit egy játékosnak mondhatunk. Habár a Pokémon és a Tekken hibridjeként híresedett el, játékmenet tekintetében a Pokkén Tournament közelebb áll egy Naruto Ninja Storm játékhoz, mint a Tekken bármely installációjához. Nincsen klasszikus oldalnézet, a kamera a váll fölött helyezkedik el, egyenesen az ellenfélre mutat és csaknem az egész aréna belátható. A harcrendszer sem egymás kétkezi püfölésére épül, hanem különféle karakterspecifikus technikák összeláncolására. A játékmenet élvezetes, casual, nem különösebben erőlteti meg a játékost, szemben egy Tekkennel, ahol a bonyolult kombók elsajátítása jelenti a győzelemhez vezető utat. A fejlesztők itt inkább a pillanatnyi élvezetre fektették a hangsúlyt.

Splatoon 2

Platform: Nintendo Switch
Megjelenés: 2017. július 21.

A Splatoon 2 volt talán az egyetlen cím, ami annak ellenére, hogy rendkívül kevés dolgon újított, mégis óriási sikernek örvendett. A 2015-ben megjelent és váratlanul hatalmas népszerűség mellett berobbant első részt követően a készítők úgy látták jónak, ha inkább javítják annak hibáit ahelyett, hogy újragondolnák a prezentációt.

Azzal szemben, hogy az összes megemlített IP közül a Splatoon 2 áll legközelebb a megjelenéshez, az új tartalomból nem igazán kaptunk ízelítőt. A kiállított konzolokon multiplayer mérkőzéseket próbálhattunk ki. Itt megint csak azt kell mondanom, hogy nem történt túlzottan sok újítás. Ami azonban rögtön szembeötlik, az az, hogy összevetve a Wii U-val, ahol két képernyőre kellett hagyatkoznunk, a Switchcset használva fényévekkel természetesebben történik az irányítás. A változások inkább esztétikaiak. A játék menüjeként működő HUB megújult, a karakterek is változtak az elmúlt 2 év során, ahogy a divat sem maradt a régi. Számtalan újfajta ruhácskával cicomázhatjuk fel a karaktereinket, ezeket régi és új brandektől is beszerezhetjük.

Valamint érkező játékmódok között nemcsak online tartalom akad, de offline is. A legkiemelkedőbb az úgynevezett Salmon Run, amely egy LAN alapú multiplayer mód. (Ha hihetünk a pletykáknak online is lesznek időszakos Salmon Run eventek.) Három társaddal közösen kell megvédenetek a területeket a gép által irányított ellenfelektől, mint ahogy azt online is tennétek. A különbség a játékmód indusztriális kinézetében és az állítható nehézségben rejlik. Százalékos alapon történik a szintek elkülönítése, és minden egyes győzelemmel 5%-kal emelkedik a mutató. A plafon 200%.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] Ismét egy olyan egészen jó hónap áll mögöttünk, mikor a nagyobb fejlesztések ugyan kisebb számban érkeztek, de az E3 hírmorzsái és nagyobb sziklái közé rengeteg említésre érdemes független fejlesztés beékelődött. Sok kifejezetten erős tartalommal bír, június során nem egy érdekesebb mixet is fel lehetett fedezni a felhozatalban, avagy a válogatás most is azért vált izgalmassá, mert félő volt, hogy valami kiemelkedő produkció kimarad a helyhiánynak hála. Azért így is sikerült repkedve és fejlesztve lövöldözni, versenyezni, ugrálni és csapdákat kerülni, ijedezni, sőt egy nagyszerű remake mellett még némi erotikával díszített vagdalkozás is beesett a vegyes képbe.

Drifting Lands

FEJLESZTŐ: ALKEMI - MEGJELENÉS: 2017.06.05. - ÁR: 19 EURÓ (KB. 5900 FT)

Végtelennek tűnő új világok; lassan kibontakozó univerzum, ami egyszerű, de folyamatosan a háttérben hömpölygő történettel vezeti a játékosokat; RPG-szerű alapok aktív és passzív képességekkel. Mindez nem meglepő egy akció-szerepjátéknál vagy egy kalandjátéknál, de ha klasszikus, oldalnézetes shooterről beszélünk, akkor bizony összevonjuk a szemöldökünket eme leírás láttán. Nem beszélve arról, hogy az izgalmas mixért egy aprócska francia csapat a felelős.

A mindösszesen négyfős Alkemi olyan alkotókból áll, akik alapvetően flash-alapú fejlesztéssel foglalkoztak, majd úgy döntöttek, fejest ugranak abba a világba, amit annyira szeretnek, és kisköltségvetésű videojátékokat kreálnak. Így született meg első gyermekük, a Steamen is elérhető, egészen pozitív fogadtatású Transcripted, majd második nekifutásra kicsit komolyabb, tartalmasabb produkciót akartak letenni az asztalra – ez lett a Drifting Lands. Az alapvetően hagyományos, kétdimenziós űrlövölde egy olyan világot mutat be, amelyben a Föld apró darabjaira hullott, milliárdok vesztek oda, az emberiség megmaradt túlélői pedig az űrt járják, a Bárka nevű hatalmas hajóval. Persze vannak kisebb járgányok, a veszélyforrásokat ezzel és némi harccal hárítják el, a játékos pedig ilyenkor jön be a képbe, hogy rendet tegyen a csillagok között. Ha az R-Type jutna bárki eszébe a képek láttán, akkor nem jár messze a valóságtól, elvégre a Drifting Lands leginkább a kultikus shooterre hajaz, na persze hiányzik belőle az a brutális biohorror dizájn, ami gyermekkorunk kihívással teli meneteit annyira feldobta. Van benne viszont véletlenszerűen generált kampány, ami rengeteg pályán átívelő kalandot ígér, három eltérő hajóosztály, többfajta nehézségi fokozat, valamint egy rakás egyedi skill és kiegészítő, amikkel befolyásolhatóak a statisztikák, továbbá elkerülhető a halál még a legrázósabb helyzetekben is. Az Alkemi játékát emiatt aztán nehéz megunni, és bár a zenék is kellemesek, ahogy a Unity hozta szép, színes látvánnyal sincs gond, a program mégis inkább csak jónak mondható, kiemelkedő elem szinte egyáltalán nem található benne. Bullet hellként lassú, RPG-ként nem elég összetett, így a koncepció érdekes, hosszú távon mégsem működik annyira, hogy igazán lenyűgözze a vásárlóit.

70%

Formula Fusion

FEJLESZTŐ: R8 GAMES - MEGJELENÉS: 2017.06.01. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Láthatóan még mindig van igény a PlayStation konzolokon elharapózott, de PC-n sem ismeretlen őrületre, amit egykoron WipeOutnak neveztek. Noha a széria szinte teljesen eltűnt az elmúlt években, a futurisztikus, hihetetlenül gyors versenyzés idén új erőre kap, elvégre míg PS4-en éppen a WipeOut: Omega Collection hódít, addig multiplatform címként az eredeti alkotókból verbuválódott R8 Games igyekszik visszahozni a régi legenda patinás hírnevét.

Rémlik egyébként, hogy miről beszélek? Hatalmas, főként üveges külsejű toronyházak, közöttük felhúzott, rendkívül kötött, kanyargós pályák, valamint olyan nyílhegy külsőt öltött járgányok, amelyek sugármeghajtással durván fogyasztják a naftát, fegyvereikkel pedig nem csak lökdösődés képében nehezítik meg vetélytársaik életét. Hasonló receptre épült a tavalyi Redout is, ami egyébként kifejezetten jól sikerült (online találhattok róla tesztet az oldalunkon), illetve még 2015-ben zajlott le az R8 Games stúdió sikeres Kickstarter-kampánya, amely egy az egyben hozta volna vissza a WipeOut világát. Ez a projekt bár pár évre lepihent, hogy a háttérben szorgos munkálatokkal teljesedjen ki a nagy álom, idén végre elérhetővé vált a nagyközönség számára, egyelőre még csak PC-n, de elvileg várható a konzolos változat is. Azonban annak, ki ezen sorokat olvassa, egyértelműen az a legfontosabb információ, hogy miképpen sikerült az indie renoválás, modernizálás, az eredmény pedig sajnos nem egyértelmű. Mert bár egy erős gépen fantasztikus külső mellett elevenedik meg az őrült hajsza, amelyben az utolsó másodperc is kellemetlen meglepetéseket rejtegethet, gyengébb gépeken tulajdonképpen semmi nem jön át a látványból, ami diafilmes mesefilmmé változik. A nagyobbik probléma azonban nem is ez, hanem egyfelől a változatosság, másfelől pedig a balansz hiánya. Persze, most is van többfajta pálya, vannak fegyverek, a normál kampány mellett bármikor be lehet ugrani bármelyik helyszínre, sőt multiplayerre is van lehetőség, de valahogy mégsem elég színes és változatos az összkép, kellenének még ráadás területek is, plusz egy erősebb egyensúlyt kellene kiépíteni a versenyekben. A rajongói nyomást abszolút megértem, ennyi idő után többet várna az ember, más kérdés viszont, hogy az alapok megvannak, a helyzet nem olyan rossz, hogy kellő odafigyeléssel ne lehetne javítani. Addig viszont óvatosan a vásárlással.

50%

Nex Machina

FEJLESZTŐ: HOUSEMARQUE – MEGJELENÉS: 2016.06.20. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A finn Housemarque, avagy az egykoron (Atari, Amiga, régen volt, tán igaz sem volt) még Bloodhouse, valamint Terramarque néven tevékenykedő csapat nem nagyon akar letérni a már bevált útról, így az ős Stardust nyomvonalán haladva, az elmúlt esztendők tapasztalatait egybegyúrva megmaradt az árkádosabb, kétkaros lövöldékre jellemző irányvonalnál. De nincs is ezzel semmi gond, hiszen ez a banda a zsánerben pont így jutott a csúcsra.

Őrült lövöldéhez, a reflexeket minden téren maximumra pörgető akcióhoz nem is kifejezetten kell sztori, de azért itt a szokásos klisé a szomorú és tragikus jövőről, ami az embereket és gépeket egymásnak fordította, a mesterséges intelligencia pedig nekiállt eltörölni minket a Föld felszínéről. Persze nem lenne videojáték, ha már sikerrel jártak volna, az meg rajtunk áll, hogy mennyire abszolválják küldetésüket – célunk, hogy a sokszor egy-két perc alatt teljesíthető szinteken/pályákon felszabadítsuk a veszélyben lévő, mindenfelé lézengő emberkéket, túléljük a hordákban támadó robotokat. Avagy minden a régi, és miközben szól a borongós szintizene, a neonfényes, voxelalapú helyszíneken mindent szitává lövünk, ami csak mozog. Néha-néha bekukkant egy-egy főellenfél is a móka kedvéért (ilyenkor mindenki kösse fel a gatyáját, sőt készüljön többkörös, izzasztó harcra), de a fő kihívás a nagyszámban özönlő közellenfelek leküzdése. Van, hogy lézereket kell elkerülni, ami különösen megnehezíti a navigálást, a Nex Machina pedig igazán precíz irányítást, fokozott figyelmet igényel, mert egy rossz lépés egyből az újrakezdést okozza. A hangulat nagyon erős, a látvány is imádnivaló, ahogy a zenei aláfestés is, a gyors akciónak hála pedig bármikor le lehet ülni a program elé. Személy szerint egyedül az online kooperációt hiányolom, ha már a lokális ott van a lehetőségek között, illetve egy icipicit azért változatosabbá lehetett volna tenni a programot. Persze így sem könnyű megunni, de egy idő után még a rendkívül feszes villámháborúkba is belefárad az ember. Ilyen téren, mondjuk, a Housemarque tipikus problémájával kerülhetünk szembe, de aki a műfajban keres valóban különleges, minőségi darabot, az igazából ezúttal sem találhat sokkal jobbat.

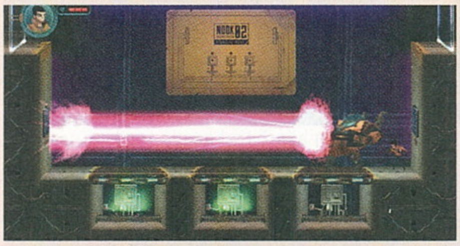
85%

Randall

FEJLESZTŐ: WE THE FORCE STUDIOS – MEGJELENÉS: 2017.06.06. – ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Néha úgy érzem, csak én látom túl borúsan a jövőnket, de megnézve a filmes alkotók produkcióit és a videojátékok fejlesztőinek képzelgéseit, nos, akkor egyből sokkal pozitívabbnak tűnnek a vízióim. Kipusztult Föld, maroknyi túlélő, miközben mindegyik új élőhelyet kutat, démonok, űrlények és robotok, amik az élők vérére szomjaznak. Mindehhez képest a We The Force nem is olyan borúlátó, elvégre a stúdió játéka mindössze totális elnyomást ígér.

Mármint nem azt a fajtát, amit a határozott választópolgárok négyévente beleképzelnek egy-egy elfajult tüntetés nyugodt lemorzsolásába, meg úgy egyébként a rendszerbe, a mindenkori kormánytól függetlenül. Ebben a videojátékban kérem, a Nagy Testvér tényleg mindent lát, mindent figyelemmel kísér, mindenkit láncra verve tart a disztópiában, és hát a telepatikus képességekkel rendelkező skizofrén Randall bőrébe bújva kell életben maradni az azonos című videojáték diktatórikus világában.



A metroidvaniás pályákon egyfelől a csapdákat (tűz, szögek, áram, körfűrészek) kell túlélni a parkourös mozdulatokkal, a becsúszással és falon akrobatikázással, ezen túl pedig minduntalan ellenfelek, fegyveres őrök zaklatják az egyébként sem unatkozó hőst. Ilyenkor jön a verekedés az ötletes ellentámadásokkal, amikkel akár a párban érkező opponenseket is külön lehet választani. Összességében egy rakás jó ötlet van ebben az indie játékban, ami ráadásul némi stílussal és egyediséggel is rendelkezik (új összetevőket mondjuk, nem nagyon mutat fel), plusz áráért a hat nagy helyszín(pl. börtön, város, gyár, katakomba) is korrekt tartalomnak tűnik, ám a fejlesztők sajnos az irányítás terén nem álltak a helyzet magaslatán. Márpedig egy, az ugrálásra, a platformos elemekre erősen építkező játéknál ez elég nagy hiba, és kellően zavaró ahhoz, hogy a steames felhozatal „aranyos, jópofa, de soha többet nem veszem elő" kategóriájában végezze, amihez viszont már kimondottan drága a közel 5000 forintnyi összeg, amit kérnek érte. Valahogy nem elég olajozott a mozgás, az ugrásoknál nem mindig egyértelmű a távolság (konkrétan hiányzik a távolságérzet, ami szükséges a feladatok abszolválásához), a nehézség pedig egyszer-egyszer kimondottan frusztráló. Emiatt, bár szeretném ajánlani a Randall megvásárlását, sajnos nem tudom, maximum egy nagyobb, mondjuk minimum 60 százalékos leárazásnál.

52%

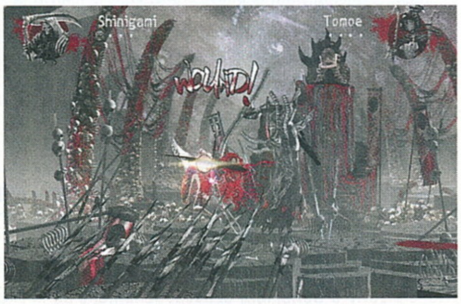
Indie csemege

Slice, Dice & Rice

FEJLESZTŐ: DOJO GAMES
MEGJELENÉS: 2017.04.27.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Eredetileg rendes tesztoldalt szántunk ennek a jópofa kis játéknak, csak aztán annyi nagy cím érkezett április óta, hogy végül teljesen háttérbe szorult – ellenben kihagyni sem akartuk, így került a rovatba. A Dojo Games alkotásáról nagyon sokat egyébként sem lehet írni, ez egy hagyományos, kétdimenziós egy az egy elleni akciójáték, kigyomlálva a speciális kombókat, képességeket, lecsupaszítva a játékmenetet a néhány alaptámadásos és védekezős mechanikára, aminél leginkább a képességek számítanak, na és persze az ellenfél ismerete. Helyi multi van, a kézzel rajzolt hátterek és karakterek (lengén öltözött csaj, nindzsa, haláljelmezes forma stb.) nagyon mutatósak, van némi hangulat és kihívás is, és még az ára sem vészes, így ez a produkció is ajánlott vétel a zsáner kedvelőinek.

77%

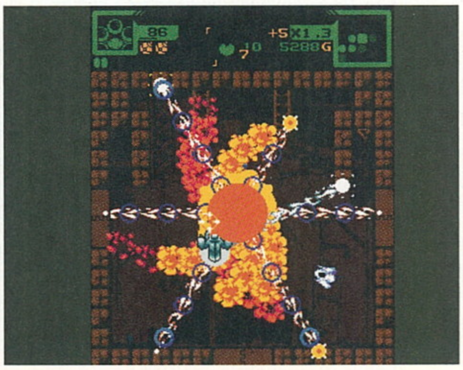


Monolith

FEJLESZTŐ: TEAM D-13
MEGJELENÉS: 2017.06.07.
ÁR: 8 EURÓ (KB. 2500 FT)

Ebben a hónapban az árkádosabb élmény, a játéktermi és nosztalgikus vonal rendkívül erős volt, amiből a Monolith is kivette a részét. A háromfős D-13 alkotása ráadásul ízig-vérig roguelike, avagy az űrlövölde shmup némi fűszert kapott, aminek hála a retrobomba hangulat igazán kiteljesedhet. Az egyetlen képernyőt jelentő szobákat kipucolva megnyílnak a négy irányban lehetséges ajtók, közben a térképen látni, merre nem mentünk még, a pixelbirodalmat járva pedig brutális főellenfelekkel is összeakadhatunk, hogy aztán a pihenők alatt segítő extrákat vásárolhassunk. Varázslatos utazás a múltba, potom áron, kimaximalizált játékidővel a véletlenszerűségnek hála. Persze a megkopott látványért nem mindenki lesz oda, de aki bírja ezt a stílust, azt a Monolith garantáltan elvarázsolja.

75%

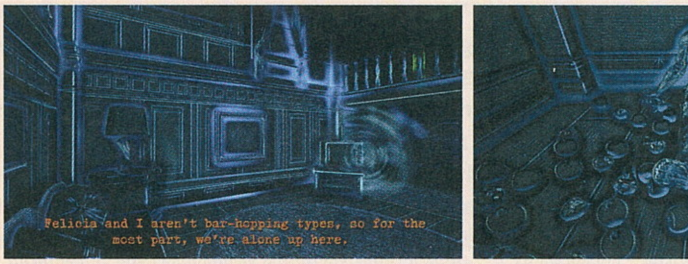


Perception

FEJLESZTŐ: THE DEEP END GAMES - MEGJELENÉS: 2017.05.30. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7100 FT)

Egy vak ember sokkal kiszolgáltatottabb a környezetének és más embereknek, mint az, aki lát, ezt a témát pedig már számos játék próbálta hol jobb, hol rosszabb formában feldolgozni. Az elmúlt pár évben találkozhattunk kislánnyal, akit végig kellett vezetni az útján, sőt még egy lovaggal is összeismerkedhettünk, aki a hangok alapján gyepálta el ellenfeleit. Az alapötlet azonban talán a horror műfajban érvényesülhet leginkább.

Mert ugye attól félünk leginkább, amit nem látunk, és ez egy vak szereplőt a történet középpontjába állító program esetében maximálisan igaz lehet. Hogy a korábbi kísérletek igazán maradandó eredménnyel nem jártak, az nem igazán vette kedvét a tapasztalt fejlesztőket tömörítő Deep End Gamesnek, elvégre a Dead Space- és BioShock-sorozatokon is dolgozó veteránok a horror műfaját próbálták keresztezni a koncepcióval. Ez a párosítás pedig jó is lehet, ha az első sorban lévő alaptézist komolyan vesszük. Ennek hála kifejezetten jól indul a Perception, ami a rémálmokkal és látomásokkal küzdő Cassie kalandját mutatja be a játékosoknak. A lány ellátogat a félelmeit okozó épületbe, ahol azonban nem várt események fogadják. Időnként töredezett emlékképek elevenednek meg környezetében, a tárgyak sokszor maguktól mozognak, a lassan felgöngyölítendő háttértörténet egyre rémisztőbbé válik, ráadásul a hősnőt még egy bizarr kreatúra is üldözőbe veszi. A feladat tehát a kutakodás, a ház felfedezése, a sztori összerakása és értelmezése, néha pedig el



kell bújni, mert ugye ahogy a futás, úgy a rejtőzködés sem szégyen, pláne akkor nem, mikor az embernek veszélyben az élete. Cassie-t irányítva pedig, ha nem is állandóan, de kijut veszélyből és ijesztgetésből is – a hangok, a hirtelen történő, megugrasztó pillanatok képesek a frászt hozni az emberre. Más kérdés, hogy teljes vakságról szó sincs, a hangoknak hála egyfajta elnagyolt formában megjelenő vázlatképet lehet észlelni minden lépésnél, zörejnél, illetve az ehhez szükséges gomb lenyomásával. Éppen ezért a vizualitás sem erős, sőt az illúzió is elvész a teljes vakságról, ami a néhol egyébként is lyukas elmeselést alaposan lerontja. A belső nézetes, nagyjából négyórányi kalandot biztosító sétaszimulátor összességében érdekes próbálkozás, egyáltalán nem rossz, de igazán jó eredményt nem sikerült vele elérni, klasszikus már nem lesz belőle, amiért kár, mert a koncepció kifejezetten tetszetős. Mert mi lehetne rémisztőbb egy horrorjátékban, mint az, hogy fogalmunk nincs, mi támad ránk és honnan, elvégre a környezetet sem ismertük ki pontosan? A válasz még várat magára, de reméljük, egyszer ez is kiderül.

60%

Conarium

FEJLESZTŐ: ZOETROPE INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2017.06.06. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A nyári hőségben szinte adta magát a játékkal töltött óráim után, hogy felidézzem magamban a Hungária klasszikus örökzöldjét, és így dúdolgassam magamban, hogy „Isztambul", elvégre a Zoetrope fejlesztői pont e mesés és misztikus világból érkeztek, hogy szörnyű látomásokkal riogassák Lovecraft rajongóit. Mert bizony a Conarium ezúttal az ismert és közkedvelt horrorszerző munkásságát veszi alapul, konkrétan Az őrület hegyei történetét.

A török stúdió egyébként nem kifejezetten távolodott el komfortzónájától, elvégre a Steamen népszerű Darkness Within két epizódja is a lovecrafti horrort elevenítette meg virtuális világában, csak éppen klikkelgetős kalandjáték képében. Ehhez képest azért a Conarium nagyot ugrik előre, belső nézetes sétaszimulátor/kalandjáték keverékként egész látványos, néhol az ember agyát is megdolgoztató formában borzongatja vásárlóit. A történet főhőse Frank Gilman, aki egy antarktiszi kutatóállomáson tér magához, emlékei kissé hiányosak, tulajdonképpen alig emlékezik valamire. A játékos az ő bőrébe bújik, hogy megfejtse a rejtélyt, kiderítse, mi rejlik a fagyos épületek alatt feltárt tárnákban, aki pedig jól ismeri a megnevezett író munkásságát, az sejti, hogy ez a nyomozás nem lesz sétagalopp. Az alkotók persze csínján bántak a direkt veszélyhelyzetekkel, a szörnyűségeket nem tolják az ember arcába, inkább csak utalnak azokra, ami a szerző történeteinek egyik legfontosabb összetevője. Noha a program kinézete nem a „legszebb e vidéken" versenykategória győztese, kifejezetten szégyenkezésre sincs oka (a négyes számú Unreal motornak hála), ráadásul a produkció erőssége eleve nem a látvány, hanem a hangulat, atmoszféra terén keresendő. A 4-5 órás sztori (alternatív befejezéssel) egészen kellemes pillanatokat tartogat, jól sikerült megfogni az ismeretlentől való félelmet, amit csak a direkt ijesztések rontanak, emellett a hanghatások és zenék között is találni kifejezetten izgalmas összetevőket. Éppen ezért mondható, hogy az átlagnál mindenképpen jobb feldolgozás hagyta el az isztambuli csapat irodáját, és bár az áron lehetne finomítani (pláne a játékidő ismeretében), a műfaj és az író munkásságának rajongói bátran tehetnek egy próbát, ők jó eséllyel szeretni fogják az izgalmas és borzongató kalandot.

73%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

A ZEN LEGYEN VELÜNK

Hosszú évek után itt az ideje a fájdalmas búcsúnak, ugyanis a hazai gyökerekkel rendelkező Zen Studios elengedi a kettes számozású, alapjaiban még az előző generációra írt Pinball FX-et, hogy annak helyét a harmadik „epizód" vegye át. Ezáltal sajnos el is kell búcsúznunk pár asztaltól, de kárpótoljon mindenkit az a tudat, hogy az aktuális technológiákat célzó verzió mindenben sokkal többnek és sokkal jobbnak ígérkezik.

OPTIMALIZÁLVA

A Ragequit Corporation futurisztikus tölténypornójának 2014-es verziója jó játék lehetett volna, ám hiányosságai nem javultak az esztendők alatt, ráadásul a játékosok is magára hagyták a programot. Ezeken a problémákon javítana az új, Strike Vector EX nevű változat, ami már nyáron megjelenik, optimalizálva mind az egyjátékos élményt, mind pedig a többjátékos tartalmat, ami ezúttal talán teljes fényében ragyoghat.

JELADÓRA VÁRVA

Még mindig nem készült el, pedig egy ideje már az ID@Xbox program része az amerikai Monothetic programja, a Beacon, ami a szokásos felütést (nagy zuhanás, nulla túlélő, egyedüli életben maradás) követően kínál izgalmas lövöldözést az izometrikus akciókaland során. A képfrissítéssel ugyan vannak gondok az előzetesek alapján, de a vizuális vonal és a zenei aláfestés miatt mindenképpen a várt játékok listáját gyarapítja ez a cím is.

Valkyrie Drive -Bhikkhuni-

FEJLESZTŐ: METEORISE - **MEGJELENÉS:** 2017.06.20. - **ÁR:** 30 EURÓ (KB. 9300 FT)

PC-n játszani manapság nemcsak a minőség terén kiemelkedő élmény, hanem a felhozatal és tartalom szempontjából is, elvégre, míg régebben egy rakás jóságtól elestünk a konzol-exkluzivitásoknak hála, az utóbbi években szinte minden megjelent számítógépre is. Sok esetben évekkel ezelőtti klasszikusok jutnak újrakiadáshoz, ám nem kizárólag a „maradékot" kapjuk, hanem úgy en bloc mindent – még a handheldekre írt programokat is, minden jóval, 4K felbontással.

Amikor elindult a játék, volt valami sztori, valamiféle vírusról, ami a fiatal lányokat gyilkos fegyverekké változtatja, Bhikkhuni szigetén azonban sikeres az ellenállás, miközben a középpontba egy testvérpár kerül. No, nagyjából ennyi maradt meg a fejemben, mert a figyelmemet minduntalan elterelték az izgő-mozgó lufimellek, amik természetesen az összes főszereplő mellkasát hetykén díszítik. Aztán ahogy lenni szokott a japánból származó, a női nemet középpontba állító verekedős játékoknál, ezúttal is lehet öltöztetni a csajokat, persze van bikini, meg alig takaró fehérnemű, mindenféle kiegészítő. Sőt ha a minijátékokat ügyesen kezeljük, a párbeszédeket pedig nemcsak átpörgetjük, akkor az is kiderül, hogy a hősnők között érzelmi kapcsolatok is kialakulnak. De nem, a Valkyrie Drive még csak véletlenül sem szexista

– hova gondolsz, én is gyűlölöm az ilyesmit. Nem, a Meteorise alkotása követendő példa, mely megmutatja, hogy nem minden a külső, az észvesz... a szexi... mármint a feleslegesen túltolt domborulatokkal rendelkező hölgyek bizony férfiakat is megszégyenítő módon harcolnak, ezzel erősítve az egyenjogúságot. Hogy még szerelem is kialakulhat közöttük, hát ez már tényleg csak a hab a tortán, ha lenne videojátékos Oscar, én bizony egyből a Bhikkhuninak ítélném. De félre a tréfarépát, mert a háttérben egy igen élvezetes, 3D-s akciójáték lapul, ami ráadásul úgy hasít, ahogy az kell: hiába jött PS Vitáról a cím, 4K mellett is 60 fps társaságában lehet aprítani a mindenféle fura ellenfeleket. A kombók jól össze lettek rakva, a bunyó élvezetes, a sztori jó pár órán át leköti az embert, ráadásul online is össze lehet fogni, hogy a lányok teljesítsék küldetésüket. Ami innentől kezdve nem csak az, hogy a kiéhezett férfiak rajtuk legeltessék a szemüket, pláne ha figyelembe vesszük, hogy mindössze pixelekből épülnek fel. Avagy igen, ezeknek a programoknak is van létjogosultságuk (nem beszélve a rajongótáborról), szóval ha nem zavar a szexista stílus és a kimondottan borsos ár, egy újabb gyöngyszemre lelhetsz a Senran Kagura-palettán. ■

75%

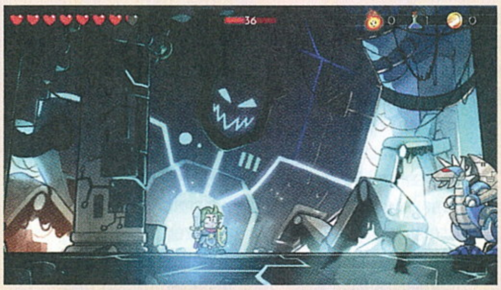
Wonder Boy: The Dragon's Trap

FEJLESZTŐ: LIZARDCUBE - **MEGJELENÉS:** 2017.06.08. - **ÁR:** 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Klasszikus videojátékokon nőttél fel, szereted a hagyományos, okosan felépített platformereket, azonban a Nintendo kínálatával nem minden esetben vagy elégedett, szívesebben nézelődsz más platformokon? A jó hír az, hogy már nemcsak a nagynevű kiadó remekel a nosztalgikus programokkal, hanem a kis indie csapatok is nagyszerűen elboldogulnak a múltidézéssel, ennek egyik jele a több mint 20 esztendő után visszatérő Wonder Boy is.

Tény, tavaly már volt egy Wonder Boy Returns, azonban a CFK alkotása minden volt (unalmas, száraz, unalmas, erőltetett... az unalmast mondtam már?), csak jó nem, ami kellően keserű szájízt hagyott a '86 és '94 között rengeteg rajongót szerzett fiúcska kitartó követőinek. Ám hála az égnek, egy francia kis stúdió, a Lizardcube egy valódi remake-et készített, méghozzá a '89-es The Dragon's Traphez, ami a harmadik sorszámozott epizód a szériában. Ez a produkció pedig minden, csak nem unalmas, igazából vérbeli követője a régi platformerek világának, ami tökéletesen megidézi a szeretett sorozat minden egyes fontos összetevőjét.

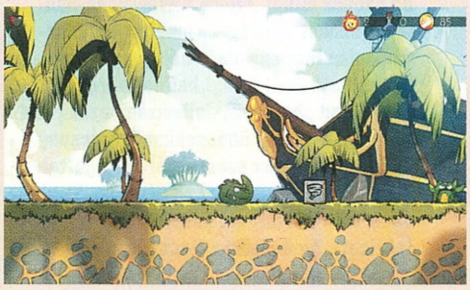
Hősöddel (vagy éppen hősnőddel – immáron abszolút nemi egyenlőség van a videojátékok világában) éppen legyőznéd a gonosz Mechagodzillá... akarom mondani, Meka-Dragont, azonban szörnyű átok sújtja tested, aminek



hatására félig gyíkká alakulsz. Gyíkemberré, de nem a Szíriuszról, szóval le lehet venni az alumíniumból készült sapkát. A lényeg, hogy ugyebár jóképű kis fickó volnál (vagy csinos leány, megvan rá a jogod), vétek zöld pikkelyeket hagyni magadon. Így indul meg ez a három-négy órán át tartó kis kaland, ami minden téren méltó és hű az eredetihez. Van egy központi falu, ahol vásárolgatni lehet, illetve vízben, kastélyban, piramisok között láthatod el a fura kis lények, csontvázak, nagyobb ellenfelek baját. Szíveid számát és így életerőd növelheted, egyszer használatos extra támadásokra tehetsz szert, ellenállóbb páncélhoz és pajzshoz, nagyobb sebzésű fegyverhez juthatsz, a lényeg azonban az ugrálás és a harc.

A minimálisan jelenlévő RPG-jellemzőkön túl tehát ez egy klasszikus, 2D-s platformer, abból is az imádnivaló fajta. A festett, gyönyörű hátterek és karakterek, a nagyzenekarral felvett muzsikák egyből képesek bárkit elvarázsolni, majd visszarepíteni az időben, egészen a gyermekkorig, azonban ez a mostani kaland minőségben még jobb is a réginél, legalábbis ha a látványt és a hanghatásokat nézzük. Ilyen formán tehát, ha nosztalgiáznál, modern külsőben tudnád le egyik kedvenced, most itt a lehetőség, és bár Switchre is megjelent a játék, PC-n, PS4-en és One-on is megpróbálkozhatsz vele. Megéri. ■

83%



írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BLACK DESERT ONLINE

➲ Helló!
A Black Desert Online című játékkal kapcsolatban írok nektek. Én egy jelenleg 25-ös szintű varázslóval vagyok, és szeretnék csatlakozni valamelyik szerveren egy Magyar Guildbe, vagy legalább magyar játékosokkal ismerkedni, és együtt tolni, segíteni egymást. Az sem lenne rossz, ha nálam tapasztaltabbakkal tudnék találkozni, mert sok mindent (pl: Noble Managment) nem értek. De én már a társaságnak is örülnék. Tudtok ezzel foglalkozó magyar oldalakat, vagy hogy mely szervereken van több magyar? Én jelenleg ez EU Olivia 1 szerveren vagyok. Hű olvasótok, ➲ GBEN

Hallottátok emberek, tehát ha akad egy játszópajtás GBennek, a gruller.b@citromail.hu címen tudja elérni.

PALADINS

➲ Sziasztok, gurusok!
A problémám a Paladinsszal lenne. Letöltöttem a Steamben, elindítom, és a frissítő a kliensben nem indítja el a letöltést, azt írja, hogy „Waiting for verification". Kérlek, segítsetek!
➲ BALÁZS

A Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Paladins\Binaries\Redist mappában az InstallHirezService.exe-t keresd meg, indítsd el, nyomj az uninstallra, üss Yes-t, aztán, ha a folyamat végzett, zárd be. Indítsd el újra az InstallHirezService.exe-t -> Next -> Confirm, és utána próbáld a játékot indítani.

SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH

➲ Sziasztok!
A fent említett játékkal lenne a következő problémám: amikor elindítom a játékot, a világ beállítása után tölt egy kicsit, és utána azt írja ki a Windows, hogy a program működése leállt. Próbáltam a kompatibilitási problémák megoldását, de az sem segített.
Kérlek, segítsetek. ➲ BALÁZS

Nem tudom, hogy melyik módszer lesz a nyerő, szóval próbálkozz bátran:
- VGA driver frissítése
- telepítsd újra az összetevőket, a \Program Files(x86)\Steam\steamapps\common\Sid Meier's Civilization Beyond Earth_CommonRedist\vcredist\2012 útvonalról a vcredist_x86.exe és a vcredist_x64.exe kell, a ...\Sid Meier's Civilization Beyond Earth_CommonRedist\DirectX\Jun2010 mappából pedig a DXSETUP.exe
- a config.ini fájlt keresd meg a Documents/My Games/Civilization: Beyond Earth mappán belül, aztán nyisd meg Jegyzettömbben, és az EnableGameCoreThreading sor végén az 1 értéket írd át nullára (EnableGameCoreThreading = 0)
- ennél a játéknál állítólag Razer perifériák (billentyűzet és gondolom, egér) is okoznak fagyásos gondokat, ha ilyened lenne, akkor a Feladatkezelőben lődd ki a cuccait (segédprogram/driver).

BLADE AND SOULS

➲ Tisztelt PC Guru!
Az elmúlt hetek, hónapok alatt összegyűlt pár kérdés. Ezekben szeretnék segítséget kérni. Kezdeném a legbosszantóbb dologgal. A Blade And Soul nevű játékban anno csináltam egy klánt (social clan). Most szeretnék kilépni, és csatlakozni egy másik klánba, de nem tudok. A probléma az, hogy sehol nincs olyan opcióm, amivel ki tudok lépni. A legbosszantóbb pedig, hogy napi egy embert enged kirúgni a klánból. Ez csak azért gáz, mert vannak vagy hatvanan. Megint (1 hete rugdosom ki őket, hogy töröljem a klánt). Fórumokon nézegettem, hogy lehet kilépni. Nekem még csak nem is hasonlít az ablakra, amit mutatnak videókon, képeken. A második szintén ehhez játékhoz kapcsolódik. Ruhát szeretnék kraftolni. Ehhez kell egy Fabric Item (olyan mint egy rongy darab). Ilyet, hogy tudok szerezni. Árulnak, csak nagyon drágán. Szintén a Blade And Soul. A Cerulean Order frakció-küldetéseket nem kapom meg. Megvan az első pár küldetés, de a Rescue the Cerulean Captives már nincs. Nem jelzi semmi, hogy merre van. Lehet, hogy valami kimaradt vagy elrontottam valamit?
Utolsó kérdésként még annyit szeretnék, hogy lehet-e tudni bármit a Dragon Age Inquisition magyarításáról. Lesz, nem lesz?
A segítséget előre is köszönöm.
Üdv: ➲ TAMÁS

1. Csak egy ötlet (nem biztos, hogy működik): ha megjelölsz valaki mást Clan leaderként (Other gomb, Appoint Clan leader), és átveszi a szereped, akkor szerintem már ki tudsz lépni!
2. Fabric item (elvileg találni lootboxban, de nagyon ritka), szóval a Wardrobe-ban lévő ruhákat nézd át, és amelyik tulajdonságlapján lesz egy olyan bejegyzés, hogy kimenthető (salvaging) belőle Fabric, azt szét tudod „bontani". Jellemzően ezek ritka rongyok, állítólag ünnepekkor (karácsony, halloween), spéci eventeknél osztogattak ilyeneket (http://tinyurl.com/y8efmgkx videóban 1:34-nél látható páncél pl. tartalmaz fabricet). Amennyiben nincs olyan cuccod, amiből kinyerhető, akkor viszont tényleg csak a piacról tudsz szerezni.
3. Cerulean quest: http://tinyurl.com/y89okzb5 – ez lenne képekben, térképpel az említett quest, de hogy miért szakadt meg a lánc, miért nem kapod meg az újabb küldetéseket, azt nem tudom.
4. Dragon Age Inq: dolgoznak rajta, s ahogy hallani, nem is maga a fordítás a probléma, hanem visszatenni a játékba a szöveget. Időpont nincs, de a magyaritasok.hu fórumán nagyjából lehet követni, hol tart.

RED ORCHESTRA 2

➲ Szia, Tika!
Abban kérném segítséged, hogy megpróbáltam elindítani a Rising Storm/Red Orchestra 2 multiplayerét, és ekkor a Steam azt írta ki, hogy: hiba történt a Rising Storm/Red Orchestra 2 multiplayer frissítése közben (ismeretlen hiba). Már újratelepítettem, de nem megy.
Segítségedet köszönöm.

Az alap dolgokat próbáltad? Steam rendszergazdaként történő indítása (ikonján jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként)? A fájlok ellenőrzése megvolt (Steamben a Risingon jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció)? Mivel csak a multit érinti, a víruskereső/tűzfal kikapcsolása is megér egy próbát. A Steam –> Beállítások –> Fiók résznél a Béta részvételeknél is fontos lehet, hogy az EGYIK SEM... beállítás fusson.

SPIDER-MAN 2002

➲ Kedves Tika!
Kíváncsi vagyok, tudsz-e segíteni. Az adott játékkal van problémám. Ez a játék még a régi Windows XP-s időkből maradt rám. Fel akartam tenni most, mikor W7/W8-am van, de a következő történt. A telepítés sikerült, és el is indult de..., Pókember bejut valami raktárba, ahol egy lélek sincs. Hiába rohangáltam fel s alá, nem történt semmi. Megnéztem egy végigjátszást, és kiderült, hogy abban a raktárban sok-sok rossz fiút kellene lenyomnom. De mint mondtam, nálam semmi nem történik. Hiába telepítettem újra, ugyanez volt a helyzet. Tehetek valamit?
További kérdésem: megvan ez a játék Steamen? Ha igen, hogyan találok rá? Lehet név szerint játékot keresni a Steamen?
Válaszodat előre is köszönöm.
Üdv.: ➲ JÓZSEF

Persze, hogyne lehetne keresni, a weboldalon, sőt a Steam kliens Áruház szekciójában, a jobb felső részben is található egy Keresés az Áruházban elnevezésű mező. Azt azért

tudnod kell, hogy ezt a játékot már üzletben, Steamen, sőt a GoG-on (régi játékok felélesztésével foglalkozik) sem találod meg, ugyanis leállt a forgalmazás (15 év nagy idő). Kutatgattam fórumokon, de nincs a játék mögött aktív közösség, és csak annyit tudtam kideríteni, hogy Win7-en megy, és hogy néhány embernél régen is felbukkant egy-egy megkerülhetetlen bug (legtöbben azért csont nélkül végigjátszották), de megoldást akkoriban sem jegyeztek le. VISZONT, találtam hozzá cheatet, ezzel elvileg át lehet ugrani azt a pályát. A Specials/Cheats menüponthoz kell beírni a kódot, ha pedig sikerül (aktiválódik), akkor egy hangos nevetést hallasz majd:
imiarmas – Összes pálya, mozi- és galériaképek
arachnid – Összes pálya, mozi- és galériaképek
romitas – Pályaugrás

SW: BATTLEFRONT

➲ Szia!
A minap megvettem az SW Battlefront Ultimate Editiont, csak az a gond vele, hogy a kódok beváltása után az Origin könyvtáramban nem jelenik meg, csak a sima változat, és a season pass, nem az Ultimate Edition. Lehet-e ezzel valamit kezdeni?

➲ MÁRTON

Elképzelhető, hogy az ilyen-olyan formában vásárolt speciális verzió nem mindig pontosan úgy címkézve kerül be az Origin lajstromába, ahogy azt várnánk, ilyenkor az extrák megléte a perdöntő. Az Ultimate Edition (elvileg ennek az AT-AT lépegetős kép a címkéje) például csak a hozzáadott tartalomban különbözik az alapjátéktól. Tehát elfogadható akkor is, ha kapsz egy SW: Battlefrontot, hozzá Season Passt, és a következő extrákat (ha valami hiányozna, az lenne a gond):
- **DL-44 Blaster, as made famous by Han Solo (azonnali hozzáférés)**
- **Ion Grenade (azonnali hozzáférés)**
- **Ion Torpedo (azonnali hozzáférés)**
- **Ion Shock (exkluzív emote)**
- **Victory (exkluzív emote)**

STEAM

➲ Kedves PC Guru Szerkesztőség!
Azért írok nektek (már megint), mert akadt egy kis gond a Steammel. A probléma az, hogy nem tudom frissíteni. Tegnap reggel jelent meg az üzenet, hogy indítsam újra az új patch letöltéséhez. Ezt meg is tettem, de az egész procedúra elakadt az „extracting package" résznél, és ott van órák óta. Megpróbáltam újratelepíteni, de ott is ez a helyzet. Annyi biztos, hogy nem telt meg a winchester. Remélem, tudtok segíteni. Előre is köszönöm!

➲ PATRIK

Irány a Gépház –> Frissítés és Biztonság –> Windows Defender, és itt mindent tegyél kikapcsolt állásba (a Valós idejű védelmet állítólag ki lehet hagyni), aztán menj el a Steam telepítési könyvtárába, és rendszergazdaként indítsd el a steam.exe-t (jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként).

FALLOUT 4, THE WITCHER 3

➲ Üdv!
Egy új számítógépre szeretném áttenni a fent említett játékok mentéseit, és az lenne a kérdésem, hogy elég csak simán a dokumentumokban lévő „saves" mappákat áttenni, vagy más egyebeket is kell, hogy az új gépen ott folytassam ahol abbahagytam?
Válaszokat előre is köszönöm!

Elég csak a mappák teljes tartalmát átvinni az új gépre:
Fallout 4
C:\Users\username\Documents\My Games\Fallout4
Witcher 3
Windows (GOG) C:\Users\username\Documents\The Witcher 3\gamesaves
Windows (Steam) Steam\userdata\10912720\20920\remote

COD: BLACK OPS II

➲ Üdv!
Lenne egy problémám, nemrégiben vettem meg a játékot (Call of Duty Black Ops II) az egyik hipermarketben, bontatlan csomagolásban (hátha fontos). Mint minden normális esetben, beraktam a telepítő CD-t (2 db van), megvártam, míg végez, majd kéri a 2.-at, ezt is beraktam, finish (és persze kérte az aktiváló kódot). Tehát minden rendben volt.

Probléma: Mikor elindítom a játékot, feldobja azt a steames kis ablakot, hogy elindul, de nem sokkal ezután eltűnik, és nem tölt be a játék. El sem indít semmit, ez a kis ablak az utolsó információ. Egyszer újratelepítettem CD-ről, egyszer Steamről, majd próbáltam a fájlellenőrzést, ami sikeres volt. Windows 10 van a gépen (x64), és videokártya-driver frissítve (RX 480), sőt ha számít a Windows update-ek is rendben vannak. Mit tanácsoltok? - nekem már nem volt ötletem, ezért fordulok hozzátok segítségért. Segítsetek!
Üdvözlettel:
➲ BALÁZS

A Steamből lépj ki, majd indítsd újra rendszergazdaként, mármint a Steam klienst (ikonján jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként), aztán így próbáld meg a kliensen belül elindítani a Black Ops2-t. Amennyiben még mindig nem indul el, zárd be a Steamet, és keresd meg a játék telepítési könyvtárát – \Program files\Steam\Steamapps\common\Call of Duty Black Ops II\, majd futtasd a következő összetevőket:
...\Steamapps\Common\Call of Duty Black Ops II\redist\vcredist_x86.exe
...\Steamapps\Common\Call of Duty Black Ops II\redist\DirectX\dxsetup.exe

ALIEN: ISOLATION

➲ Kedves Tika!
Az Alien Isolationnel van egy kis gondom. Amikor kíséret Axel, vagy Alex, és elhaladunk 2 ember mellett, aztán megyünk a lifthez. Nem megy oda! Nem nyomja meg a gombot!!!
Csak bámul és sétálgat.
Magyarítás fent van.
Válaszodat előre is köszönöm!

Axel az a jómadár, de nagyon úgy néz ki, hogy újra kell játszanod ezt a fejezetet (chapter), mert ez egy olyan bug, ami hol előjön, hol nem.

STARCRAFT 2

➲ Sziasztok!
A StarCraft 2 Wings of Liberty játékkal lenne problémám. A Zero Hour küldetés után lévő bejátszás végén, a következő üzenet fogadott: unable to open map, és visszarak a főmenübe.
Hogyan lehetne ezt kijavítani?
Válaszotokat előre is köszönöm.

Valószínű, hogy csak az újratelepítés segít, ugyanis a hiba arra utal, hogy az egyik map fájlja megsérült vagy nincs a helyén – esetleg törlődött, véletlenül átnevezted a könyvtárat, feltettél valami modot, ami belepiszkált.

STARSKY & HUTCH

➲ Kedves Tika!
A régi emlékek felidézésére letöltöttem a Starsky and Hutchot, de a játék indítása után feketén villan a képernyő és ennyi.

Nincs meg a játék (pedig régen még gabonapehely mellé is adták a full verziót, nem vicc), úgyhogy lekaptam a fileplanetről a demóverziót, és minden extra vacakolás nélkül (semmi kompatibilitás mód, csak úgy „pőrén") egyből és vidáman fut Windows10-en. Ez nekem azt sugallja, hogy a „rendszerben" van a hiba. Lehet, hogy a vírusirtód a háttérben karanténba vágta valamelyik fájlt, nincs rendes VGA driver etc.. Annál is inkább, mert fórumokon sem bukkan fel, hogy indítási gondok lennének a játékkal, bár ugye nem mai darab.

BATTLEFIELD 1

➲ Kedves Tika!
Battlefield 1-ben miért kék a képernyő? De fehér foltok is vannak. A térkép van, hogy full fehér. Nem tudom így használni. Kampány normális.
Válaszodat előre is köszönöm!

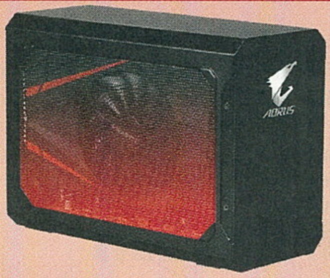
A fórumok szerint ez a furcsa elszíneződés, térképet beborító köd kizárólag az AMD videokártyával rendelkező játékosokat sújtja. Abban reménykedem, hogy a VGA driver frissítése megoldja: http://tinyurl.com/m3655pm

PAYDAY 2

➲ Üdvözlet!
Egyik nap felmegyek, és vagy 3 hacked lobbyt látok a crime.neten. Utánanéztem, miért nem bannolják őket. Ha jól olvastam (ami nem biztos), akkor szabad hackelni, csak privátba kell tenni a profilodat Steamen. Igaz ez? Mert ez csak elrontja az egész játékmenetet.

Az, hogy az üzemeltető nem szűri eléggé a játékot, szégyen, de ettől még a hack az hack (a privátba tett profilokat mindenki kirugdossa a játékból, mert szinte 100%, hogy csaló, spammer stb.). Amúgy igazad van, elrontják a játékélményt, tönkreteszik a közösséget, de te max. csak annyit tehetsz, hogy jelented őket.

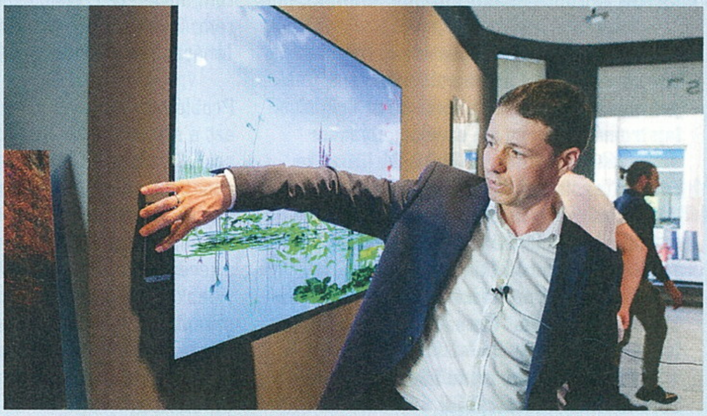
EXTRA ERŐ A LAPTOPODNAK



Ha gamer laptopra vágytunk, eddig a fő szempont az volt, hogy pénztárcánkhoz mérten a lehető legerősebb videokártyával szereltet válasszuk. Ez most megváltozni látszik, ha divatba jönnek a külső házba szerelt GPU-k, melyeknek piaca egyelőre gyerekcipőben jár, de egyre határozottabban bővül. Az elképzelés pofonegyszerű: egy plug-and-play elvre épülő („bedugom oszt' megy"), külső tápellátással és hűtéssel rendelkező, csecse dobozkába pakolt videokártya segítségével biztosíthatunk extra lóerőt mobileszközünknek. A Gigabyte Aorus GTX 1070 Gaming Box a Thunderbolt 3-kompatibilis laptopokkal működik együtt, és ahogy az a nevéből már látszik, gyárilag tuningolt GTX 1070 GPU-val szerelve érkezik, na meg egy belső, 450W-os tápegységgel. A 212mm × 96mm × 162mm méretű dobozka nemcsak lóerővel és energiával, hanem három USB 3.0, egy Quick Charge 3.0, HDMI, DIsplayPort és kettő DIV csatolóval is kiegészíti számítógépünket. Kellemes extraként egy saját kis táskát is adnak mellé, bár a kütyü hálózathoz kötöttsége révén, ha feltétlen utazás közben akarunk erőigényes játékokkal játszani, akkor lehet, hogy érdemesebb elgondolkozni egy erre alkalmas laptop vásárlásán. Árazásról és megjelenésről információink ezen sorok írásakor még nincsenek.

BEMUTATKOZIK AZ LG SIGNATURE OLED W7

Most már Magyarországon is kapható az LG falra simítható televíziókészüléke, az LG Signature OLED W7. A tévé idén év elején mutatkozott be a CES 2017 során, ahol megkapta a „Best of the Best", azaz a show legjobbjának járó díjat is. Nem hiába: a szinte csak egy sík lapból álló, elegáns, mindössze 3.85 mm vékony készülék Dolby Vision rendszerrel, Dolby Atmos hangrendszerrel és HDR technológiával felvértezve minden igényt kielégít, amit az otthoni moziélményre vágyók támaszthatnak egy tévével szemben.
Az LG Signature OLED W7 a tavaly bemutatott G6 és E6 modellek továbbgondolása: azok Picture-on-Glass kialakítása egy üveglapra felvitt, vékony OLED panelt takar, mely most az új, Picture-on-Wall kialakításnak köszönhetően nem csak karcsúbb, hanem még letisztultabb formatervezéssel nyűgözi le a vásárlókat. Minden felesleges elem elhagyásával, valamint az elektronika, a hangsugárzók és egyéb hardverelemek külső egységbe költöztetésével érték el a dél-koreai cég mérnökei, hogy a televízió a lehető legvékonyabb és legkönnyebb legyen. A készülék egy vékony mágneses lap segítségével könnyedén rögzíthető, ennek az ügyes megoldásnak hála szinte semmilyen rés nem marad a hátlap és falfelület között.
Az OLED technológia hatalmas előnye, hogy háttérvilágításra sincsen szükség, hiszen a pixelek fényereje egyesével szabályozható.
A LED és QLED panelekkel szemben fényszivárgás nélkül, igazán pazar látványban lehet részünk: a fekete tényleg fekete, a kontraszt lenyűgöző. Mindennek tetejébe a 4K felbontással mindezt elképesztő részletesség mellett csodálhatjuk, az Ultra Luminance technológiának köszönhetően teljes a HDR-élmény.
Az LG WebOS okostévés platformjának legújabb, 3.5 verziója a navigációban segít, és nem mellesleg biztonsági szoftvere nemzetközi elismerésben részesült. A kategória csúcsát jelentő W7 mellett a G7, E7, C7 és B7 modellek is megérkeztek, 55, 65 és 77 colos képátlóval, így pénztárcánkhoz mérten válogathatunk közülük, 750 000 forinttól 5 200 000 forintig mindenki megtalálhatja számítását.



AZ IBM BEMUTATTA AZ 5 NANOMÉTERES GYÁRTÁSTECHNOLÓGIÁT

Napjaink asztali számítógépeinek processzorai 14 nm csíkszélességen készülnek, a következő lépés pedig a 10 nm. Az IBM azonban mindig a jövőbe tekint: már két éve bemutatta a 7 nm-es eljárást, idén pedig a Samsung és a GlobalFoundries mérnökeivel karöltve egy újabb áttörést ért el: együttesen világelsőként tökéletesítették az 5 nm-es chipek gyártásWát. Ennek eléréséhez a jelenleg alkalmazott FinFET tranzisztor-architektúrát az általuk már tíz éve folyamatosan tökéletesítgetett technológiára cserélték: rétegekben egymásra épített, úgynevezett szilícium nanolapokra (silicon nanosheet). Az eredmények ígéretesek: az így készült tranzisztorok teljesítménye azonos fogyasztás mellett 40%-kal magasabb; míg azonos teljesítmény mellett a fogyasztásuk 75%-kal alacsonyabb 10 nm-es társaikénál. A jelenlegi tendenciák szerint 2020-ra várható a technológia kereskedelmi forgalomba kerülése, de ettől függetlenül az IBM elismeri, hogy addigra a FinFET is elérheti az 5 nm csíkszélességet. Ugyanakkor rávilágított, hogy a számottevő különbség az, hogy FinFET esetén a méretcsökkenés nem eredményez közvetlen teljesítménybeli javulást, „csupán" nagyjából háromszor annyi tranzisztort lehet azonos területre bezsúfolni.

HAJLÉKONY KIJELZŐ PAPÍRBÓL? LEHETSÉGES!

A dél-kínai technológiai egyetem kutatóinak publikációja alapján a papír lehet a jövő hajlékony kijelzőinek alapanyaga. A jelenleg alkalmazott megoldások hátránya azok árában keresendő, az OLED panelekben használatos vékony polimerréteg előállításának költségei annak méretével arányosan hatványozottan növekednek. A papír ezzel ellentétben olcsón és könnyen előállítható nagy mennyiségben, ráadásul környezetbarát is. Fizikaóráról tudjuk, hogy az egyetlen probléma, hogy nem vezeti az áramot. Akkor mégis hogyan lehetséges a kijelzőként való felhasználása? Ezt az akadályt az alapanyag ionizált zselével (tulajdonképpen folyékony halmazállapotú sóvegyülettel) történő bevonásával győzték le. Ezután két réteget egymásra helyezve, azokba elektromos áramot vezetve a papír világítani kezdett, megmutatva, hogy vezetőképes. A kutatás eredményei szerint a potenciális kijelző prototípusa akár 5000 össze- majd széthajtást is kibír, közel két hónap üzemidővel. Mivel azonban még csak kísérleti stádiumban van a technológia, senki ne számítson arra, hogy egyhamar leváltja a nemsokára debütáló eszközöket.

VR ÉLMÉNY HÁTON HORDVA

Nem is olyan rég adtunk hírt az Asus VR-képes, háton hordozható PC-jéről, ötletükkel már akkor sem voltak egyedül. A HP is bemutatta hasonló elvre épülő megoldását, melyet most még tovább csiszoltak. Az Omen X Compact különlegességét elsősorban nem ereje, még csak nem is hordozhatósága adja, hanem egy dokkoló, mellyel a Nintendo Switch konzoljához hasonlóan asztali géppé varázsolható az eszköz. Persze nem mehetünk el mellette specifikációk nélkül: az igény szerint Intel Kaby Lake generációba tartozó i5 vagy i7 processzorral, akár 32 GB RAM-mal és egy GeForce GTX 1080 GPU-val szerelt gép egy nagyjából öt kilós hátizsákban foglal helyet. Külön akkumulátor biztosítja a CPU és a GPU áramellátását, ezeket a szakadatlan élmény érdekében természetesen menet közben, a kütyü kikapcsolása nélkül lehet cserélni. Ez bizony bőven elég kakaó ahhoz, hogy kiszolgáljon bármilyen igényt, legyen az VR vagy asztali szórakozás. A bökkenő (ahogyan már biztos sejtitek) az ára, ami a VR-képes laptopokhoz hasonlóan igencsak borsos: 2500 dollár dokkoló nélkül, ez utóbbit külön vásárolhatjuk meg 600 dollárért, ami összesen közel egy millió magyar forint.

ITT A PROJECT SCORPIO, VAGYIS AZ XBOX ONE X

Hosszasan és nagy csinnadrattával készülődött a leleplezésre a Microsoft Scorpio fantázianévre keresztelt konzolja, melyet végül az idei E3 során mutattak be a nagyközönségnek. A most már Xbox One X névvel illetett konzol HDR és 4K támogatással is bír, s hogy ezt a magas pixelszámot röccenésmentesen kalkulálni tudja, a rendszer számítási teljesítménye nem kevesebb, mint 6,2 TFLOPs; a miheztartás végett ez napjaink felsőkategóriás videokártyáival nagyjából egyenértékű. Azok is szebb képre számíthatnak, akik nem rendelkeznek ilyen (hazánkban még igencsak drága) megjelenítővel, hála a downsamplingnek. A konzol lelke egy 2,3 GHz-es, nyolcmagos AMD processzor, mely egy 40 számítási egységgel szerelt, 1172 MHz-es Radeon GPU-t szolgál ki, e mellett a rendszer 12 GB memória fölött rendelkezik, melyből 9 teljes egészében a játékok számára lesz fenntartva. Az Xbox One X idén november 7-én kerül a boltok polcaira, 500 dolláros (cirka 150 ezer forint) áron.

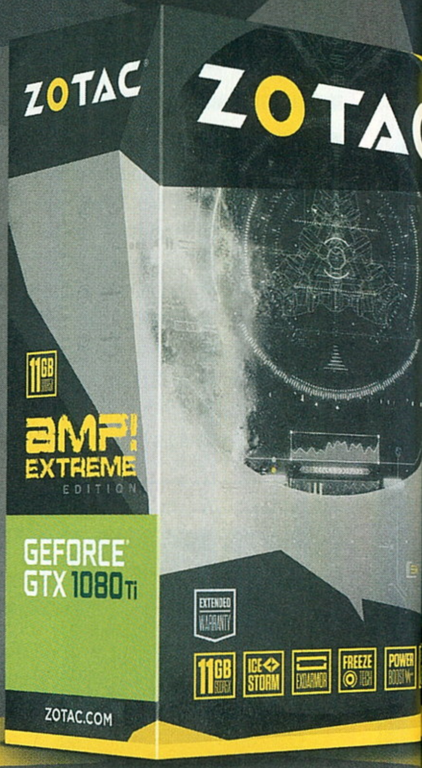
HAJLÍTHATÓ LAPTOP KONCEPCIÓ A LENOVOTÓL

A hordozható eszközök piacán a gyártók gondolatait elsősorban a hajlítható kijelző foglalkoztatja, legyen szó mobilról, tabletről vagy éppen laptopról. A Lenovo mindegyik téren mutatott be formabontó elképzeléseket, előállt már a csuklóra hajlítható okostelefon vagy éppen a könyvként összecsukható tablet ötletével is. A Lenovo mérnökei talán a legelkötelezettebbek a „mozgékony" kütyüket illetően, elég az idén megjelent Lenovo Yoga Bookra nézni. A cég éppen ennek jövőbeli utódjának szánhatja legújabb koncepcióját, a teljes egészében hajlítható ThinkPadet. Az elképzelés gerincét a rugalmasságán túl a hangvezérlés elsőbbsége adná, de akaratunkat billentyűzet és stylus segítségével is keresztülvihetnénk – már ha létezne. Ugyanis nemhogy működő modell, de még prototípus sincs, elvégre az egész csak koncepció, így ne számítsatok egyhamar arra, hogy a felcsavart ThinkPadet a hónotok alá csapva korzózhattok majd a főutcán. Mindenesetre érdemes eljátszani a gondolattal, hiszen nemcsak a Lenovo, hanem az összes nagyobb gyártó a hajlékonyságban látja a jövőt.

A FENEVAD SZÍNRE LÉP

ZOTAC®

GEFORCE GTX 1080 TI AMP! EXTREME CORE EDITION



[ÍRTA HUNORK] **NÁLUNK JÁRT A LEGERŐSEBB GTX 1080 TI VIDEOKÁRTYA, ÉS BÜSZKÉN JELENTJÜK, HOGY AZ ORSZÁGBAN ELSŐKÉNT PRÓBÁLHATTUK KI A FENEVADAT. A KÖVETKEZŐ KÉT OLDALON ÖSSZEFOGLALJUK NEKTEK, HOGY MEKKORA IS A HARAPÁSA.**

A Makaóban székelő Zotacnak csak tizenegy éves múltja van, de ez nem tántorítja el attól, hogy rendre különlegeset alkosson. Leghíresebb az AMP sorozata, mely mindig extrém teljesítménnyel ajándékozza meg a vásárlóit. A cikk alanya olyan specifikációkkal érkezett, hogy remegő kezekkel szereltük be a gépházba. Mindezt tetézi borsos ára, ugyanis nem kevesebb, mint háromszázezer forint körüli összegért lehet hozzájutni. Mivel korábban már írtunk a GTX 1080 Ti videokártyákról, és méltattuk királyságukat a VGA-birodalomban, így konkrét teszt- és játékteljesítményre most nem térünk ki. Amire kíváncsiak voltunk, hogy milyen a kártya hűtése, zajszintje, továbbá érdemes-e befektetni ennyi pénzt egyetlen hardverbe.

GTX1080 TI: AZ ERŐ VELE VAN

A GTX 1080 Ti technikai oldalról nem egy újonnan kitalált megoldás, hanem a Pascal architektúra „felturbózása". Ami egyértelmű hasonlóság felmerül, az a Titan X-hez kapcsolható. Egyedül a ROP egységek (ők számítják ki a képkockák végleges színét) száma kevesebb, pontosan 88 darab; és ennek köszönhető a Micron üzemében készült GDDR5X memória mérete, ami a fura 11 GB lett. A memóriabusz kommunikációs sebessége a meglehetősen szokatlan 352 bit, viszont cserébe nagyon gyors. Apropó memória: ez a típus jelentős javulást eredményez a hagyományos GDDR5 memóriával szemben, mivel kétszeresére nőtt az effektív memória sávszélesség. GPU-órajel tekintetében a referencia (1582 MHz) és a konkurencia 1080 Ti modellekhez képest a Zotac szintén nagyot lépett: magasabb értékekre lőtte be a kártyát, mely így alapjáraton 1645, míg turbó módban 1759 MHz-en dorombol. De vegyük közelebbről is szemügyre a fenevadat!

A FENEVAD MAGA

Már külsőre is tetszetős a kártya, színvilága igazi „zotacos". Méretei az extrém kategóriába tartoznak: hosszúsága majdnem 33, magassága 15 centiméter, és igen széles, három slot helyet foglal el (~6 cm), tehát vásárlás előtt mindenféleképpen győződjünk meg arról, hogy befér-e a gépházunkba. A súlya sem csekély, egész pontosan 1,6 kilogramm, és persze hogy van RGB funkciója! Csatlakozók terén az alábbi lehetőségekkel kényeztet minket: három Display Port 1.4, melyek 120Hz-en támogatják a 4K megjelenítést, 60Hz-en az 5K és 8K felbontást, valamint egy-egy HDMI 2.0b és DVI-D aljzat. Akár négy, nagyfelbontású monitort is kezel egyidejűleg, és támogatja az Nvidia régi/új technológiáit (Ansel, G-Sync, GameStream stb). A nyomtatott áramköri lap felső részén található egy BIOS kapcsoló, valamint egy mini-USB port, melyet nem piszkáltunk.

A ZOTAC CSÚCSKÁRTYÁJA NEM OLCSÓ JÁTÉKSZER, DE ENNYI PÉNZÉRT ENNÉL JOBB TELJESÍTMÉNY/HŰTÉS KOMBÓT MÁS GYÁRTÓ EDDIG NEM KÍNÁLT.

A gyártó szerint korlátozott hozzáférés valósítható meg segítségével a GPU felé, ami a hardver-programozóknak biztos nagy örömet fog okozni.

Az áramellátásról két 8 tűs tápcsatlakozó gondoskodik, ez biztosítja a stabil feszültséget. A referenciamodellek „csak" 8+6 pint használnak, ebből is látszik, a fenevad nagyon éhes. Önálló fogyasztása körülbelül 320 Wattig kúszhat fel 100 százalékos terhelés alatt, a teljes rendszeré pedig 400-470 Wattig. Ennek okán az ilyen egyvideokártyás rendszerhez 600-650 Watt teljesítményű, minőségi tápegység az ajánlott. A korábban említett RGB világítás tetszőleges módon konfigurálható a Zotac saját szoftverével, a FireStormmal. A választás egyedül a miénk, gyakorlatilag több millió szint képes kikeverni. Ha nem piszkáljuk, akkor az alapértelmezett színek a terhelés függvényében változnak, mégpedig kéktől vörösig megvilágítással.

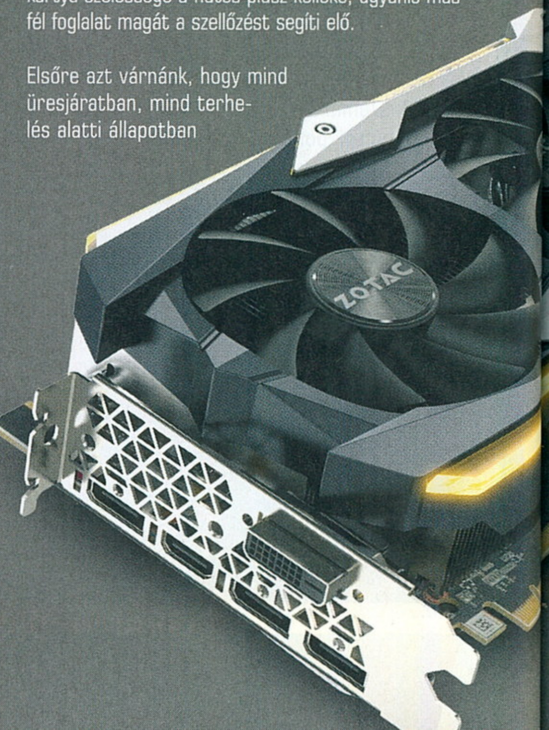
GYÁRI TUNING UTÁNI ÉLET

Felmerül a kérdés, hogy egy ilyen szörnyeteget érdemes-e nagyobb teljesítményre ösztökélni. Mivel a Zotac mindent megtett a maga részéről, így további kísérletezésekre véleményünk szerint nincs szükség. A mérések alapján a FireStorm segédprogrammal 20-25 MHz, amit még lehet nyerni GPU órajelen, bár a stabilitás ekkor már nem állandó, a memória esetében pedig szinte semmit. Egyébként ezzel a programmal lehet manuálisan matatni a kártyát: ventilátorfordulat, RGB, órajelek…stb.

ICESTORM: HATÉKONYSÁG CSENDBEN

Természetesen mindenki a kártya hőmérsékleti értékeire, valamint a zajszintre kíváncsi leginkább. Mint látható, a nyomtatott áramköri lap fekete, ez van ráerősítve az erős fém hátlapra, melynek elsődleges célja a stabilitás, és a hő „szétterítése". Felette van a hatalmas hűtőbordázat hat darab hajlított hőcsővel, mely védi a VRM területet is a hővezető padokkal egyetemben. Mindezen csúcsül a háromventilátoros IceStorm hűtés, ami azért kísértetiesen hasonlít a Strix megoldásra. A ventilátorok egyenként kilenc centiméter átmérőjűek, és igen csendes működésűek. A kártya szélessége a hűtés plusz kelléke, ugyanis másfél foglalat magát a szellőzést segíti elő.

Elsőre azt várnánk, hogy mind üresjáratban, mind terhelés alatti állapotban



SPECIFIKÁCIÓK

ZOTAC GTX 1080 TI AMP EXTREME	
GPU Kód	GP 102-350-A1
Mikroarchitektúra	Pascal
Tranzisztorok száma	12 milliárd
GPU lapka mérete	TSMC 16 nm
GPU alap órajele	1,645 MHz
GPU turbo órajele	1,759 MHz
Shader processzorok	3,584
Textúrázók száma	224
ROP egységek száma	88
Memória mérete	11,264 MB / Micron
Memóriavezérlő	352 bit
Memória órajele terhelve	1400 MHz
Memória órajele üresjáratban	~101 MHz
Támogatott DirectX	DX12
Hardveres videolejátszás	HDR video / HD audio
Méret	325 x 148 x 56.6 mm
Fogyasztás (TDP)	320 Watt
Fogyasztói ár	275-300 000 Ft

DSR – A FELBONTÁS BŰVÉSZMUTATVÁNYA

A DSR az Nvidia szoftveres megoldása, melynek lényege, hogy a GPU nagyobb felbontással számolja ki az adott játékban az összes képkockát, majd ezt végül visszaskálázza a monitor natív felbontására. Tehát egy jó minőségű élsimításnak felel meg, mely igen széles tartományon belül variálható. Használatával például egy 1080p felbontású játék 2160i módban futtatható, de nem árt tisztában lenni azzal, hogy az így visszaskálázott kép végeredménye kicsit homályosabb lehet.

magasabb értékekkel szembesülünk, hiszen csúcs-VGA az alany. Annyit mindenki tud már korábbi számainkból, hogy az Nvidia a GTX 1080 Ti maximális GPU hőmérsékleti szintjét 91 °C-ban határozta meg. A Zotac háromventilátoros hűtési megoldása azonban ezt el sem éri, sőt a gyártó ígéri, hogy a kártya teljes terhelés alatt sem lépi túl a 70 °C-ot egy jól szellőző házban.

Ez egy kicsit túlzás, de azt megerősíthetjük, hogy üresjáratban a grafikus processzor épphogy elérte a 40-45 °C-ot, és sem a 3DMark Firestrike/TimeSpy tesztjében, sem pedig a Battlefield 1/R6 Siege multiplayer pályáin végbemenő felhevült csatározások közepette nem érte el a 75 °C-os hőmérsékletet. Mindezt maximum 70 százalékos ventilátorfordulat mellett, a kezdődő nyári melegben és egy hangszigetelt házban. Így azért már más a leányzó, vagyis a fenevad fekvése. Fontos, hogy gamer kuckónkban kellő szellőzési lehetőség álljon rendelkezésünkre, különben bottal üthetjük a Zotac mérnökeinek munkáját.

Amit még meg kell jegyezni, hogy az IceStorm hűtés nagyon csendes. Ennek egyik oka, hogy 50 °C fok alatt a ventilátorok nem kapcsolnak be, ami manapság trend, de a terhelés emelkedésével sem lesz károsan nagy a zajszint. Méréseink során a számítógép előtt vizsgáltuk a hanghatásokat, egy méterre a gépháztól. Alapjáratban 30-35, folyamatos terhelés alatt a teljes rendszer által kibocsátott hangnyomás – a terhelés függvényében – átlagosan a 38-48 dBA tartományban maradt. Ez egy kiváló eredmény a piac legerősebb videokártyájától, bár az is igaz, hogy 85-100 százalékos ventilátorfordulat mellett már volt porszívó-effektus.

A GAMER-ULTRA TÁBOR BELENDÜL

A decibelek és hőfokok azonban csak adatok, a gamereknek az a fontos, hogy az 1080 Ti az 1080p-től az Ultra HD-n keresztül a 8K-ig mindenre képes, bár utóbbi esetben már elkél a kompromisszum. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az Amp Extreme sokáig ki fogja szolgálni tulajdonosát. A kártya masszív teljesítménye és a 11 GB GDDR5X memória jelenleg mindenre elég, és utóbbi nem nagyon fog elfogyni a közeljövőben. Képes az elérhető legmagasabb felbontások kezelésére, alkalmas a DSR (Dynamic Super Resolution) és a VR technológiák nagymértékű kihasználására. Meg merjük kockáztatni, hogy nem lesz olyan játék az elkövetkező években, amely ne futna maximális részletességgel ezzel a kártyával.

GDDR5X

Ez a szabvány a csúcs NV videokártyáknál szerepel manapság. Fő célja a sebesség –energiahatékonyság – és memóriakapacitás növelése. A GDDR5X az adattömbök írásakor és olvasásakor 512 bitet tud kezelni egy órajel alatt, emiatt az effektív memória-sávszélesség a duplájára nőtt. A memória mérete lehet akár 12 és 16, vagy jelen esetben 11 GB-os. Üzemi feszültsége a korábbi 1,5V helyett 1,35V lett, ezzel a fogyasztás is csökkent. Nagy előnye még, hogy előállítása olcsóbb, mint a HBM memóriáknak.

Hogy mi szükségeltetik a gyors és szemkápráztató játékmenethez? Egy erős CPU (pl. i7 7700 / Ryzen 1800X), és minimum WQHD, de még inkább UHD monitor, ráadásul az 1080 Ti ezeken a felbontásokon tud igazán kiteljesedni. Ha azonban csupán FHD monitorral rendelkezünk, akkor sem kell szomorkodnunk, mert virtuális 4K-módban futtathatjuk az erre alkalmas játékainkat.

SZERELEM UTOLSÓ LÁTÁSRA

Megállapíthatjuk tehát, hogy az Amp Extreme a leggyorsabb 1080 Ti a piacon, ami teljesítményével fordítottan arányosan nagyon csendes, stabil, és egyáltalán nem melegszik. Kétségtelenül beleszerettünk a Zotac kártyájába. Azt is kijelenthetjük, hogy a Titan X szintjét eléri, sőt számos esetben le is hagyja, bár az előnye nem egetverő. Mivel nincs „piros" ellenfele, ezért kíváncsian várjuk, hogy mit tesz le az asztalra az AMD a Vega személyében, és akkor jöhetnek az arénaharcok!

Megéri befektetni ennyi pénzt egyetlen hardverbe? A válasz igen, ha azt szeretnénk, hogy a játékok – akár WQHD, akár 4K felbontáson –, de a monitornak megfelelően, folyamatosan 144/120 fps-el fussanak bekapcsolt V-sync mellett, és hosszú távra tervezünk egy olyan kártyával, mely kellően halk, és nem forrófejű. Akik pedig a filmművészetért rajonganak, azok élvezhetik a pazar minőségű és nagy felbontású MPEG-4 vagy Blu-ray filmeket, melyek állakat ejtenek le egy nagy képátlójú UHD televízió előtt. És ha esetleg évek múlva elfogy az erő, majd lehet SLI-ban használni két ilyen fenevadat, melynek harapása nagyon nagy, és egyben látványos. G

360 FOKOS FORDULAT?

SAMSUNG GEAR 360

[ÍRTA CHOCHO] **360 fokban fotózni jó muri, ám eddig csak a legdrágább eszközökkel rendelkező fotósok engedhették meg maguknak ezt, esetleg a komoly stúdiók munkatársai. Nos, hála a Samsungnak, ez már a múlt, a Gear 360 nevű kis gömbkamera pedig már a második generációt taposva győzköd bennünket arról, hogy ez a jövő útja.**

Igen, az általunk tesztelt Gear 360 már a sorozat második darabja, az első ugyanis alig egy évvel ezelőtt jött ki, hogy 30 megapixeles fotókat és 3840x1920-as felbontású videókat készíthessünk vele, természetesen 360 fokban. A készülék bejelentésekor sokan szkeptikusak voltak annak hasznosságát illetően, de minden bizonnyal tévedtek a vészmadarak, mert idén májusban megérkezett a 2017-es kiadás, ami mind hardver, mind külalak terén eltér az elődjétől. Sajnos azonban ez azon ritka esetek egyike, amikor komoly fejlődés helyett inkább visszalépést tapasztalunk, lévén a Samsung egy csomó területen visszaszorította a kütyü egyébként elismerésre méltó képességeit.

TRIPODRÓL A RÚDRA

Kezdjük a külsővel, ez ugyanis a legszembetűnőbb változás a 2016-os (általunk egyébként nem tesztelt) kiadáshoz képest. Annak idején egy háromlábú kis szerkezeten, úgynevezett tripodon helyezkedett el a gömb formájú kamera, amit így roppant stabilan lehetett elhelyezni, tulajdonképpen bárhol. Ezt a megoldást idén egy különös, „nyeles" technikával váltotta fel a gyártó, aminek két fő eredménye lett: egyrészt a kamera feje összement, már nem olyan nagy, mint tavaly volt, így könnyebben elfér a zsebünkben a készülék; a nyéllel könnyebb kézbe venni, kisebb eséllyel tapicskoljuk össze az ujjlenyomatokra érzékeny lencsét, de nehezebb felállítani a kamerát, mert bár jár hozzá egy csuklóerősítőként és talapzatként is funkcionáló gumigyűrű (ebbe lehet „beleállítani" a nyelet), sajnos ennek a stabilitása egyszerűen nem olyan jó, mint a tripodos megoldásé – nem csoda, hogy utóbbit máig használják a profi fényképészek. Jó hír, hogy gumigyűrű ide, nyél oda, a kamera alján található egy állványbemenet, úgyhogy egy kiegészítővel még stabilizálható a kütyü, de mégsem értjük, miért nem lehetett ezt alapjáraton a kamera mellé csomagolni.

Nem ez az egyetlen olyan terület azonban, ahol visszszalépés történt: sajnos már a hardver sem az igazi. Hogy mást ne mondjak, a cikk elején említett 30 megapixeles képeknek rögvest búcsút kell mondanunk, mert a 2017-es Gear 360 a tavalyi 2x15 megapixeles szenzorok helyett 2x8,4-eseket kapott – sajnos az összehasonlító képeken látszik is a képminőség romlása, annak ellenére, hogy a gyártó szerint nem azok méretén, hanem tisztaságán van a hangsúly. Kárpótolhatja a videós felhasználókat, hogy ezen a téren nőtt a felbontás, mert a második generációs Gear 360 4096x2048 pixeles felvételeket is készíthet, de ez akkor sem biztos, hogy a létező legjobb húzás volt. Elvégre ez egy kamera, a felhasználók többsége úgyis fényképezni szeretne – főleg mert a képeket nem olyan körülményes megosztani, mint a videókat.

360 FOKOS SZENVEDÉS

A kamera beüzemeléséhez egyébként szükség lesz egy microSD-kártyára, mivel Bluetooth-on nem lehet valósidőben annyi adatot átküldeni, amennyit egy-egy ekkora kép vagy videó jelent. A kártya nem része a csomagnak, venni kell hát egyet, de miután beszereltük, pofon egyszerű lesz használni a Geart. A bekapcsoló gombbal aktiválhatjuk a Bluetooth-kapcsolatot, amivel az okostelefonunkhoz csatlakozhat a kamera – ez lehet valamilyen Galaxy-készülék (bármilyen androidos eszköz sajnos nem játszik), vagy akár iPhone is, igaz, utóbbi esetben az élő videózásra nem lesz lehetőség.

Bár a kamerán található gombbal is lehet fényképeket lőni, esélyes, hogy ezt is a telefonos appal intézzük majd, mint ahogy kb. minden egyebet, kezdve a képek rendszerezésétől azok megosztásán át egészen a letöltésig. Az app maga egyszerű és átlátható menürendszerrel bír, amiben benne van az összes fontos opció, kezdve a fény- és HDR beállításokon át egészen a szoftverfrissítésig. A tavalyihoz képest ráadásul új funkciókkal is bővült: lehetőség van loopolni, avagy ha tele az SD-kártya sem vesznek el az újonnan rögzített videók, illetve a Little Planetek létrehozása is könnyebbé vált – ezek amolyan gombalakú fotók, amiket régen is lehetett készíteni, de eléggé elrejtették ennek lehetőségét. A kütyü egyébként USB-C-vel tölthető és akár 8

SAMSUNG NEW GEAR VR

A Samsung a Gear 360 2017-es változata mellé elküldte a saját telefonos VR-siskjának, a Gear VR-nak legújabb, S8-hoz tervezett változatát is. Ez a kütyü elsősorban azért érdekes, mert a Gear 360-nal készült képeket a maguk teljességében csodálhatjuk meg a segítségével. A nyers, még tömörítetlen fotók a telefon képernyőjén jelennek meg, a sisak pedig olyan érzést kelt, mintha csak ott lennénk a képek vagy videók elkészültekor. A hatás kétségkívül látványos, de annyira nem lehengerlő, mint pár éve volt – főleg, hogy a New Gear VR hivatalos alkalmazásboltjaként működő Oculus Store-ban sincs sok olyan app, ami többet tudna, mint a tavalyi változathoz készített szoftverek. YouTube-ozásra és élményjátékokra egyébként még mindig remekül használható a szemüveg, de a szerkesztőségben többen rosszul lettek a viselése közben – ez van, az emberi agy nem annyira szereti, ha a valós pozíciójával ellentétes jeleket sugároz a szemünk. Persze ez már nem a Samsung hibája.

órán át is bírja a gyűrődést, de ez az adat nyilván a legoptimálisabb esetben érvényesül, az UHD videofelvétel azért meríti az aksit rendesen.

Szóval maga a szoftver korrekt, de van egy bökkenő: a microSD-re rögzített képek formátuma nem egy jól dekódolható darab, hanem a Samsung sajátja, amit áttöltve a számítógépre csak hibásan tudunk megjeleníteni (vagy sehogy). A megoldás: SD-kártya ide vagy oda, telefonra kell áttöltenünk a képeket, és onnét oszthatjuk meg azokat a gyártó által támogatott felületeken. És itt a bibi: ezekből nincs túl sok.
Mert ugye ott a Facebook, mint lehetőség, ide élő videót és képet is lehet posztolni, S8-ról legalábbis. Ugyanakkor a közösségi oldalak királya alaposan összetömöríti a feltöltött anyagokat, annyira, hogy azok szinte értelmüket vesztik. Ott van még mentsvárként a Google Photos, de ha az ingyenes változatot használjuk, az is mindent szénné tömörít. Végül, de nem utolsó sorban akad még pár oldal, ahová lehet 360-as képeket posztolni, de egyik sem olyan elterjedt, hogy könnyen megosszuk a tartalmaikat.
És hogy mi a helyzet a videókkal? Facebook mellett a YouTube az egyetlen elérhető opció, ami megint nem az igazi, hisz a kép kiterítve UHD, a képernyőn egyszerre mindig csak egy homályos szeletét látjuk.

A SAMSUNG ÚJ KAMERÁJA SAJNOS NEM LETT HIBÁTLAN ESZKÖZ, DE TÉNY, HOGY ÍGY IS EL LEHET VELE SZÓRAKOZNI – MONDJUK EGY S8 NEM ÁRT MELLÉ.

Nem vagyunk biztosak benne, hogy miért ennyire korlátozottak a lehetőségeink, de ha tippelnünk kellene, akkor azt mondanánk, hogy a Samsung a többi platform (iOS) felé nyitása ellenére is szeretné a felhasználókat a saját termékeihez kötni. Beszédes stratégia a gyártó részéről, hogy a kamerát és a bal oldalon olvasható kis dobozban bemutatott New GearVR-t egy Galaxy S8 okostelefonnal együtt küldte el a szerkesztőségbe, hisz ez az a készülék, amivel az újdonságokat promotálni szeretné a gyártó. Persze ha ez a helyzet sem haragudhatunk a Samsungra, hisz mindenki szeretné a saját termékeit előtérben látni, de tény: 80 ezer forint sok ezért az eszközért, még akkor is, ha egyébként klassz képeket lehet készíteni vele egy nyaraláson vagy akár a munkahelyünkön.

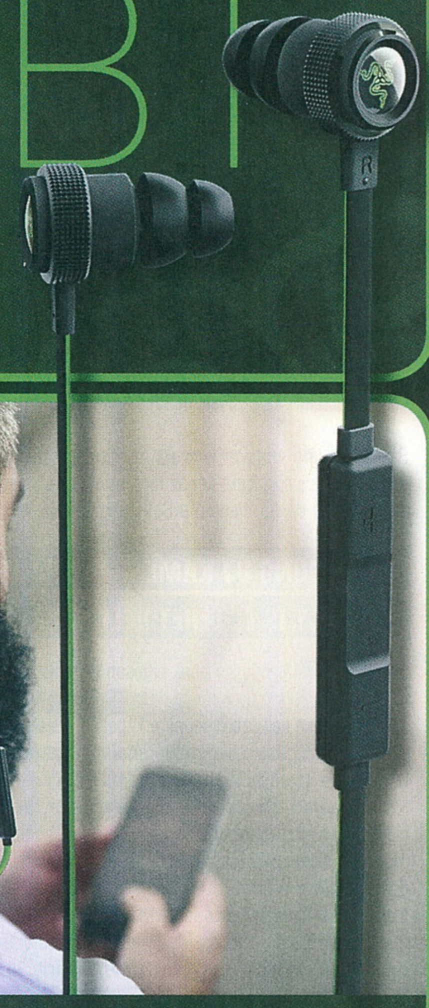
VEGYEM, NE VEGYEM?

Az igazság az, hogy bár személy szerint nekem tetszett a Gear 360, a szerkesztőség többi tagja inkább csak a fejét csóválta a láttán, és a hasznossága egy idő után nálam is kérdésessé vált – részben a már kitárgyalt korlátai miatt is. Ugyanakkor, ha valaki mindenképpen szeretne egy ilyen kütyüt, akkor jobban jár, ha felkutatja a 2016-os változatot. Hivatalosan már nem kapható, de kisebb üzletekben és az internetes kereskedőoldalakon még rá lehet bukkanni, esetenként sokkal olcsóbban, mint amennyibe a 2017-es 360 kerül. Azzal az eszközzel élmény lesz a fényképezés, és bár a szoftvere korántsem ennyire kiforrott, a képminősége valamivel jobb.

Az Apple-készülékek tulajdonosai pedig inkább ne vegyék meg ezt a kamerát, mert hiába a hivatalos támogatottság, ha csak a Samsung saját környezetében érzi jól magát a termék. Ez így bizony parasztvakítás.

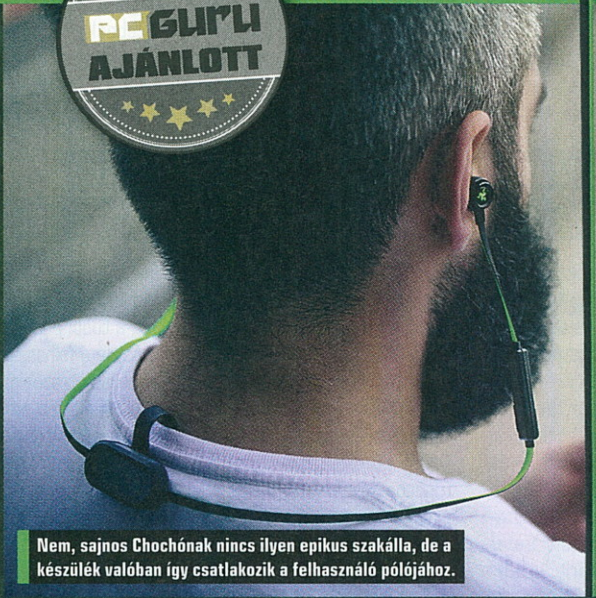
KALAPÁCSFEJ

RAZER HAMMERHEAD BT



[ÍRTA CHOCHO] A Razer már rég nem csak videojátékos kiegészítőket gyárt: az okosóra, okoskarperec és a mindenféle szuper headset után megérkezett a gyártó Bluetooth-os utcai fülhallgatója, ami a most divatba jött, vezetékmentes trendet meglovagolva mutat nekünk egyet s mást.

Nem kertelek, szkeptikus voltam, amikor kicsomagoltam a Razer Hammerhead BT-t, hisz a gyártó eddig nem szerepelt túl jól az olyan eszközök terén, amelyek kívül estek a komfortzónáján (gondolok itt a Nabu-szériára). És hát egy utcai fülhallgató, amit zenehallgatásra terveztek, nos, az minden, csak nem olyan holmi, amit a Razertől várnánk – éppen ezért ért roppant kellemes meglepetésként, hogy a Hammerhead BT nem csupán egy remek kütyü, de kényelem terén új dimenziókat nyit meg a felhasználók előtt.



PC GURU AJÁNLOTT

Nem, sajnos Chochónak nincs ilyen epikus szakálla, de a készülék valóban így csatlakozik a felhasználó pólójához.

VEZETÉK NÉLKÜL

A termék nevében a „BT" a Bluetooth-ra utal: mint ahogy a bevezetőben már említettem, egy vezeték nélküli fülesről van szó, ami a telefonunkkal (iOS és Android játszik) összecsatlakoztatva szólaltatja meg mindazt a kakofóniát, amit a mobil éppen kisajtol magából. Ez a legtöbb vásárló esetében nyilván a zene lesz, egy olyan adatfajta, ami nem kevés bit átpasszírozásával jár – ennél fogva pedig némi adatvesztéssel, ugye. Ez a baj korunk vezeték nélküli megoldásaival; a vájt fülűek mindig találnak kivetnivalót a Bluetooth-on átküldött jel minőségén, és őszintén szólva, ez a Hammerhead BT esetében is fennálló helyzet. Ugyanakkor fontos kiemelni, hogy ez nem a füles, hanem a technológia jelenlegi szintjének hibája – a méregdrága Apple AirPods fülhallgatók sem szólnak olyan szépen, mint egy felső-középkategóriás vezetékes megoldás. Ugyanakkor engem, mint átlagfelhasználót, mindez nem zavart, és bár észleltem némi „butulást" az átjövő jelen, pár perc használat után már nem érdekelt a dolog.

Annál is inkább nem, mert a vezetékes fülesekkel nagyon sok rossz tapasztalatom van. Én aztán tényleg mindenhova bedugott hallójárattal megyek, állandóan szól valami a „fejemben", így nem egy méregdrága és minőségi fülhallgatót nyűttem el pusztán azzal, hogy viseltem azokat. A vezeték idővel megtörik, az ember csak-csak kirántja a cuccot a füléből, hiába óvatos, a táskában lakó gonosz kis manócskák pedig minduntalan összegubancolják a kábeleket, ezzel is csökkentve a kütyü élettartamát. Na, kérem, ez az, ami egy Bluetooth-os fülesnél nincs így – és ami miatt ergonómiai forradalmat hirdetnek ezek a remek készülékek.

MINDIG KÉNYELMES

Az egy dolog, hogy vezeték hiányában így nincs minek megsérülnie, de a Hammerhead BT még egy mágneses csatolótokot is kapott, amivel a ruhánkhoz lehet rögzíteni a jelvevő komponenst. Oké, kicsit bután néz ki a dolog, de mivel nem húzza a fület és a termék épségét is védi, én is így hordom a BT-t – mert egyébként a mágneses gumigyűrű eltávolítható, ilyenkor csak a már említett jelvevő és a fülesek maguk maradnak, ez utóbbiakat vastag, ellenálló vezetékkel kötötték a főegységhez. A Hammerhead BT beüzemelése roppant egyszerű művelet: rákötjük a fülest egy USB-re, hogy töltődjön, majd lenyomva tartjuk a bekapcsoló gombot. Ekkor a BT jelet küld, ezt veszi a telefon, engedélyezzük a tartós párosítást, és bumm, innentől csak annyi a dolgunk, hogy a fülest ki-bekapcsolgatva mindig halljuk, mit is játszik a telefon. A beépített akkumulátor nagyon jól bírja a strapát, a gyártó szerint 8 óra aktív használatra elegendő kakaót biztosít egy feltöltéssel, de nekem egyszerűen nem volt olyan, hogy lemerült volna, mert a füldugók külső részén világító ledek már jó előre jelezték, hogy fel kéne tölteni a készüléket. Talán ezek a ledek adnak egyedül okot a morgásra; a BT mindig világít (pontosabban pulzál), így este sétálva kicsit bután néz ki az ember fülében, de ennyit még megbocsátok, főleg, hogy a füldugók duplán rétegzett gumigyűrűi minden létező zajt kiszűrnek. A hangminőség egyébként teljesen korrekt, és nemcsak zene, de hangoskönyv vagy videó hallgatásakor is hozza az elvárhatót.

CIRKA 30 EZER FORINTÉRT KIFEJEZETTEN JÓ VÉTEL A RAZER HAMMERHEAD BT, A HASONLÓ MEGOLDÁSOK SZINTE MIND SOKKAL TÖBBE KERÜLNEK.

NEM IS DRÁGA

Érdemes figyelembe venni, hogy a rokon készülékek olyan 40-50 ezer forintos árral indulnak, ám ehhez képest a Razer cirka 99 dolláros áron kínálja a BT-t, amit itthon olyan 30 ezer forintért lehet beszerezni. Ennyit kérni egy utcai fülesért természetesen minden más esetben pofátlanság lenne, de a Bluetooth-os kivitel, a jó zajszűrés és a tényleg prémium kiszerelés (a Razer ezt mindig jól tolja, a dobozban például találunk egy zipzáras védőtasakot is) összességében mégis jó üzletté teszik a Hammerheadet. Szép munka volt, Razer, engem sikerült meggyőznötök!

PC-s részleget nyitott a Konzolok Szervize

A Konzolok Szervize már nem csak konzolokkal foglalkozik, hanem PC-kkel is, így ha gond van a gépetekkel, vagy csak kíváncsiak vagytok pár videojátékos fogásra, akkor látogassátok meg őket bizalommal!

Kik vagyunk mi és hogyan alakultunk meg?
A Konzolok Szervize értelemszerűen a konzolok és videojátékok kereskedésével vált ismertté gamer berkekben, 2016-ban pedig megnyitottuk a PC részlegünket is. PC szoftvereket korábban is forgalmazunk, de egyre jobban vonzott minket a PC komponensek és kiegészítők roppant színes és izgalmas világa, így fejest ugrottunk a dologba! Rájöttünk arra is, hogy milyen elképesztő sokan vannak a pécések, mi pedig minden gamert szeretnénk maradéktalanul kiszolgálni és ellátni a szükséges hardverekkel, kiegészítőkkel!

Miért gyere be hozzánk?
Mert baromi jól néz ki az üzlethelyiség, de tényleg. Exkluzív környezetben várunk, egy valóságos PC paradicsomban! Hamarosan megnyílik bemutatótermünk, ahol kipróbálható lesz mindenféle gamer periféria igen széles skálában! A termékpaletta folyamatosan változik majd, így mielőtt beruházol egy nagyobb összegű kiegészítő vásárlásra, mindent ki tudsz próbálni, meg tudsz fogni, ismerkedhetsz a termékkel, még mielőtt elkötelezed magad. Huppanj bele a gamer székeinkbe, csapd fel a fejedre azt az Asus fülest, vagy próbáld ki limitált szériás egereinket.

Szakmai kiszolgálás: Gamerek dolgoznak nálunk, így a kiszolgálásunk szakmai és hozzáértő. Nem kell attól tartanod, hogy nem tudsz meg mindent a kiválasztott termékről és zsákbamacskát vásárolsz...

Egy helyen a játékok és hardverek:
Egyetlen helyen el tudod intézni a gamer ügyeid: megveheted a játékot, amire vágysz, vehetsz hozzá valami igazán különleges kiegészítőt és a hardvereidet is lecserélheted nálunk.

Mik a fő szolgáltatásaink?
Összerakjuk a saját konfigurációdat! Mondd el az elképzelésedet nekünk, vagy avass minket be, mely játékokat szeretnéd futtatni leendő PC-den és mi összerakjuk abszolút egyedi, testre szabott masinádat. Te megálmodod, mi megteremtjük Neked!

Állandó akciókkal várunk és hivatalos garanciákkal.

Nálunk a tanácsadás ingyen van: ha kérdésed van, bátran hívj minket akkor is, ha még nem tartozol a vásárlóink közé vagy épp nem tervezel pénzt költeni -mi állunk rendelkezésedre! *(x)*

Konzolok Szervize
PC, PC Gamer szaküzlet és bemutatóterem
Cím: 1067. Budapest. Hunyadi tér 3.
Mobil: 06-30/910-53-27

E-mail: pc@konzolokszervize.hu
Skype: pc.konzolokszervize

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hola, olvasók! 25 éves, azaz negyed évszázados a PC Guru. Döbbenet. Ennyi idősen ti mit csináltatok? Vagy szemétség ilyet kérdezni? Írjátok meg nekem a következő számba, én pedig elárulom, hogyan kerültem a Guruhoz. Spoiler: akkoriban ultraciki módon ugráltam körbe a szerkesztőket, csak azért, hogy én lehessek az első, aki kap egyet a 150 forintos lemezguruból. Úgy, mint ahogyan Chocho most engem ugrál körbe azt kérdezgetve, hogy hol van már a Levrov. Tök ciki, én is így nézhettem ki? (Rosszabbul, mert már akkor sem volt hajad. – Chocho)

KEZDJÜK!

Szia Chris! Nem tudod véletlenül, hol van a távirányító? Üdv,

SOMOGYI PÉTER

Nem tudom, kutyaólban nézted már? Egyszer a mienket ott találtam meg, másfél évvel az eltűnése után, az egyik cipőmmel együtt. A kanapé mögött? Csak azt ne mondd, hogy megint bevitted magaddal a fürdőszobába! Megvan! A hűtőben hagytad, miközben a körömpörköltet kerested. Nincs mit! Üdv, Chris

MIÉRT JÓ EZ?

Tisztelt Környei Krisztián, Levrov szerkesztő úr! (A megszólítás helyes, főleg az uras rész tetszik) (Szerintem a szerkesztőt nagy sz-szel kéne írni, de sebaj. – Chocho). Nem is olyan rég konfirmáltam, így hozzájutottam egy kisebb méretű kézpénzhez, ami persze remek, csak éppen azt nem tudtam, mire költsem. A barátaim persze egyből rám ugrottak, hogy vegyek PlayStationt, mert akkor majd tudok játszani velük. Olyanok voltak, mint Gollam. (Olyan csúnyák? Mindannyian? Hol is élsz te? Csak hogy elkerüljem. – Chocho) Megkérdeztem, hogy mégis mivel fogunk játszani, mert eléggé más az érdeklődési körünk, erre ők azt mondták, hogy tök mindegy, mert majd cserélhetek játékokat másokkal. Az igazat megvallva egyáltalán nem akartam konzolt venni, úgyhogy a minap elmentem egy régi ismerősöm boltjába, és vettem egy Dell Latitude laptopot. Amint meghallották ezt a barátaim, azonnal nekem ugrottak, hogy merészeltem ilyet tenni. Hát miféle ember vagyok én, aki laptopot mer venni? Utána pedig megkérdezték, hogy ugye PS4-et is veszek, totális fanatizmus a részükről. Szóval ez az én kis történetem. Nektek pedig boldog 25. születésnapot kívánok! Örök, hű olvasótok,

IVÁN

Szóval ma már a konfirmálásért pénz is jár? Ha ezt tudtam volna, legalább hetente konfirmáltam volna fiatalkoromban. A húsvéti locsolkodással és a véradással együtt már összejöhetett volna egy Amiga 1200, vagy még fél megabájt memória a gépembe. Úúúh, vagy esetleg egy 20 megás merevlemez! – persze csak ha elégszer konfirmálok. Jól tetted, hogy nem hagytad magad elcsábítani a barátaid által, a PlayStation csak olyanoknak való, akik... (*óvatosan lépked az aknamezőn) nem akarnak olyan szuper játékokkal játszani, mint a Dota 2, amiben rendkívül mély barátságokat tudsz kötni szovj... akarom mondani orosz fiatalokkal. A laptoppal pedig lehet tanulni, facebookozni, twitterezni, és ha megnyomod a böngészőben a controlt+shift+N gombot, akkor kitárul előtted egy világ, aminek létezéséről nem is álmodtál. Szóval, ha engem kérdezel, sokkal jobban jártál. Jó „játékot"!

20. SZÜLCSINAPCSI

Kedves Chris! Egy kedves kis sztorit szeretnék elmesélni a 20. születésnapom estéjéről, ami bizony elég komoly eseményre sikeredett. Történt ugyanis, hogy a barátaimmal kiültünk a házam teraszára elindítani a jókedvet egy üveg whisky társaságában. (Na, végre valaki, akinek van ízlése, hallod, Gebbbe? Nem ám a Kőbányait vedelik! – Chocho) Csak néhányan voltunk rá, az üveg pedig egy szép literes kiadás volt. Egy óra alatt sikerült elfogyasztani, ez azonnal a következő állomásunkhoz vezetett: egy bizonyos kocsmához. E kocsmában tovább folytatódott a mámor, vele pedig a szülinapi zsebpénz siratása, olyannyira, hogy egy idő után azt sem tudtam, hogy mi az a lineáris mozgás. Aztán valahányadik órájában az estének megjelentek a rend éber őrei, és kérték a papírjainkat. Miközben próbáltam feléjük haladni, sajnos megbotlottam (tényleg így volt!) és a vállammal nekicsapódtam az amúgy is eléggé behorpadt kapunak, ami sajnos olyan erejű volt (állítólag), hogy kidőlt. A barátaim közül valaki képes volt elmondani, hogy szülinapom van, így megúsztam az amúgy is mínuszos estém még fájdalmasabbá tételét. De itt még nem ért véget a sztori, ugyanis a kocsmától kb. 50 méterre volt egy szökőkút, amibe persze nekünk meg kellett fürödni. De sajnos a tisztelt urak, akik az imént igazoltatni próbáltak, pont azon az utcán jöttek le, ahol mi voltunk. Mikor megálltak, kinéztek az ablakon és annyit mondtak: a szökőkút maradjon azért, majd elhajtottak hangosan nevetve. Nos, ez volt az én sztorim, remélem valamennyire sikerült átadni az élményt. Üdvözlettel, Turcsik Gergő (azóta nem alkoholista ember)

Most elképzelem magam előtt a jó öreg toxikológust, Dr. Zacher Gábort, aki a magasba emel egy táblát, amire az van írva, hogy „Nem kellett volna annyit inni". De gondolom azóta már tanultál az esetből, és nem ittad magad felejtősre még 16 alkalommal. Jól végződő rendőrös sztorira mindig örömmel emlékszik az ember, sokan elfelejtik, hogy ők is ugyanolyan emberek, mint mi. Szerintem láttak ők már sokkal súlyosabb eseteket is nálatok. Mindenesetre boldog születésnapot! Viszont az én 20. szülinapommal biztosan nem fogsz vetekedni, én ugyanis... illetve, nem emlékszem pontosan, bíró úr. Józsinál azért volt sütőpor, mert már akkor is szerettem sütni-főzni. (Nekem elmesélted egy bulit anno, elég részletesen, és hát... szóval azóta nehezemre esik a szemedbe nézni, és nemcsak azért, mert olyan alacsonyan van, úgyhogy óvatosan ezekkel a mesékkel, emberek! – Chocho)

15 ÉV KÓMA UTÁN

Hello, kedves Chris! Nem kaptunk semmi konkrétumot, hogy mégis mivel kapcsolatban kéne igazából írni, de mivel a PC Gururól van szó, ezért feltételezem nem a PE cső hegesztésének személyi feltételeire vagy kíváncsi. Ezért inkább leírom, hogy hogyan lettem én gamer (De, a PE csövekre is kíváncsi vagyok! Majd küldj linket!) Már gyerekként is imádtam játszani, de valahogy maga a modern játékvilág különösebben nem érdekelt. Anno az iskola könyvtári gépein a haverokkal csak az Oroszlánkirályt, a Géprombolót (???) és pár böngészős flash-játékot játszottunk, illetve még infókon a Quake 2 volt a nagy divat. Otthon viszont csak az olyan gyerekesebb játékokkal játszottam, mint a Shrek 2, a Harry Potter játéksorozat, no meg a GTA 3 (Ez utóbbi gyerekes?! :DDD – Chocho). Majd úgy nagyából 2012 vége felé egyik barátomnál kipróbáltam az Assassin's Creed

Revelations-t és jött a megvilágosodás (Na, AZ gyerekes! – Chocho): atya ég, mióta vannak ilyen játékok!? Nagyon meglepődtem, hogy már léteznek olyan játékok, amik nem gyerekeknek készülnek (Wazze, ne kínozz, a GTA 3 gyerekeknek készült?!?!?! Fáj az oldalam, ne már! :DDD), hogy gyönyörű a grafikájuk, szerethető karaktereik, történeteik vannak. Nem sokkal ezután meg is vettem a Revelationst, és miután eljutottam a végére, teljesen leesett az állam. Ezek után úgy döntöttem, hogy be kell pótolnom az előző részeket is, és így kezdődött meg a gamer pályafutásom. Idővel megismertem olyan legendákat, mint a Witcher (amiből mára meglett a teljes trilógia), a The Elder Scrolls széria, Half-Life, Portal, vagy éppen a Tomb Raider sorozat. Mondanom sem kell, az Assassin's Creed lett a kedvenc mind közül a Revelationsszel az élen! Hát ennyi lett volna a gamer eredet történetem. Köszönöm, hogy elolvastad! Üdv,

BÉRES GÁBOR

Ha számításaim nem csalnak, akkor nagyjából olyan korú lehetsz, mint Chocho, ugyanis a Quake 2 1997-es, és te akkor voltál középiskolás. (Akkor nagyon rosszul számolsz, mert én a Quake 2 idején 11 éves voltam. – Chocho) De mi a halál az a Gépromboló? De ami még fontosabb: hol és miért kaszniztak be, hogy 2012-ig nem láttál ezek után másik játékot? Van még kérdésem, ne menj sehova! És miért pont a Revelations tetszett meg? Láttad te például a Battlefield 3-at? Vagy ne is rohanjunk annyira előre, Warcraft 3? Deus Ex? Stalkerek? Közel 15 évet kihagytál a számítógépek világából, kizárt dolog, hogy erre épkézláb magyarázattal tudsz szolgálni. Csak hogy tudd, ez a mi esetünkben nagyon súlyos elvonási tünetekkel járna. Mostanra mi már egy hétig sem bírunk meglenni az adagunk nélkül, én még a nyaralásomra is magammal vittem egy laptopot, hogy rossz idő esetén (hahaha) tudjak játszani. Mindenesetre örülünk, hogy most már újra a csapat részese vagy! Képzeld, azóta van Quake Champions is! Meg MOBA-k, azokat mindenki imádja.

MIÉRT JÓ A PC GURU? EZÉRT!

Sziasztok! A nevem Tamás, és felvidékről követem munkátokat, már elég hosszú ideje. Igazából magam sem tudom, hogy mikor kezdtem el olvasni az újságotokat, de nagyjából 15 éves korom óta veszem (kisebb nagyobb időkihagyásokkal) a magazinjaitokat. Igazán értékelem, amit csináltok, ugyanis rendkívül szórakoztató és informáló lapot adtok ki a kezetek közül. Sok esetben egy-egy cikketek alapján kezdtem el játszani egyik másik nagy kedvencemmel (ilyen pl. a Total War). Azért is szeretem különösen a magazint, mert sok esetben a kevésbé népszerű játékokról is írtok, amelyek ugyanolyan szórakoztatóak lehetnek, mint bármely más profi game. Egyetemistaként újabban kevesebb időm adódik játszani, illetve most már netezni is, de mikor egy kicsit szeretnék lazítani, mindig keresek valami érdekes cikket az oldalatokon. Őszinte leszek: szeretnék nyerni, eddig még nem nagyon nyertem semmit, és elnézve, hogy mik itt a nyeremények, hát felkeltette az érdeklődésem. Nagyon. A végére talán annyit mondanék még, hogy gratulálok nektek a kitartó munkátokhoz, sok erőt és jó munkát kívánok nektek, valamint boldog 25. esztendőt! Üdv,

KOVÁCS TAMÁS

Nagyon cuki vagy, és sajnálom, hogy végül nem te nyertél. A leveled is csak a mostani számba fért bele, remélem, nem utálsz nagyon. Mindegy is, mert Chocho úgyis megvéd, ha meg akarnál verni. Megtisztelsz, hogy olvasol minket, főleg országhatáron túlról, ahol nem olyan egyszerű beszerezni a magazint. (Hát izé, ő „oldalt" emleget, feltételezem, online olvas bennünket. – Chocho) Annak meg különösen örülünk, hogy olyan játékokról is olvasol cikkeket tőlünk, amiket nem ismersz, ugyanis ezeknek a cikkeknek egyrészt az a céljuk, hogy felhívjuk a figyelmet az olyan alkotásokra, amelyek elkerülik a nagyobb médiafigyelmet. Én is sokszor csak a Böjti rovatának köszönhetően ismerek meg olyan király játékokat, mint a Castilla Maldita EX, vagy a Salt & Sanctuary, melyek sokkal olcsóbbak, mint a legtöbb nagyobb cím, és legalább olyan szórakoztatók is. Próbáld ki például a Stardew Valleyt, vagy a Starboundot! – ezek is eszméletlen jó cuccok. Az olvasóinknak pedig azt üzenjük: legyetek ti is olyanok, mint Tamás! Nem, nem felvidékiek (de lehettek azok is), hanem próbáljatok ki újdonságokat és olvassátok végig a magazint!

MINDENMINDEGY

Tisztelt Chris! Mivel a hónap levele nyereményjátékban a téma szabadon választható, hablatyolhatnék itt bármiről: a globális felmelegedésről, a földönkívüliekről és egyéb égető kérdésekről. Esetleg több oldalon keresztül leírhatnám, hogy miért pont nekem kellene megnyernem ezt a nyereményjátékot. Viszont én nem fogok oldalakat írni. Először is semmi értelme nem lenne, másodszor pedig nincs is kedvem hozzá. Csak annyit szeretnék mondani, hogy jelentkeznék erre a nyereményjátékra, mert nem ártana az a pár játék, és a PC Gurus pólót is szívesen hordanám. Ui.: Azért ha lehet, válaszd a levelem! :) Tisztelettel,

RÉVÉSZ PATRIK BENCE

Hát jó, ha nem akarsz írni, akkor végül is nem fontos. Küldhetném én azt az ajándékot neked is, de nem fogom. Először is semmi értelme nem lenne, másodszor pedig nincs is kedvem hozzá. De ha legközelebb a globális felmelegedésről szeretnél írni, nagy örömmel venném, ugyanis az egy olyan téma, amiről sokat tudok beszélni. Persze tök felesleges lenne az is, mert úgyis mind meghalunk hamarosan. Egyébként ne sajnáld, hogy nem te nyertél, ugyanis a játékokkal is tök felesleges lenne játszanod, mert nincs annyi időd, hogy az összes achievementet kiszedd belőlük. Meg lefogadom, hogy tele a Steamed olyan cuccokkal, amikhez hozzá sem nyúltál. A pólót is csak egy olyan dolog, amire úgyse lesz szükséged a nagy melegben.

NINI, MIT HOZOTT A POSTA!

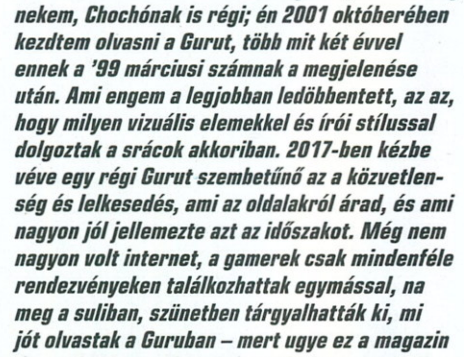
Ritkán kapunk klasszikus postai levelet, mármint olyat, ami nem valami számlát vagy ilyesmit tartalmaz, hanem valódi, szívhez szóló mondatokat – ezért is hatódtunk meg annyira, amikor olvasónk, Ádám, aki elküldött nekünk egy 1999-es számot a gyűjteményéből. Át is adnánk a szót:

Kedves PC Guru Szerkesztőség! Először is gratulálni szeretnék, hogy a PC Guru már 25 éve minden hónapban megörvendeztet minket olvasókat a legújabb játékok tesztelésével és bemutatásával. Pár nappal ezelőtt a garázsomban takarítottam, ahol a kezembe akadt egy 1999-es PC Guru. A munkát félbehagytam, hogy egy kicsit nosztalgiázzak az újság elolvasásával. Ez a már veteránnak számító darab (ha úgy vesszük, még csak 18 éves) visszarépített engem a múltba, mikor még egy játéknak elég volt 200 MB HDD és 32 MB RAM. Most, hogy a PC Guru 25 éves lett, még meg szeretném jegyezni, hogy pont ebben a számban található a Turok 2 játék teljes leírása és tesztje, amivel a YouTube-bon az „Ezzel játszunk" videóban is játszottatok. További sok sikert és még legalább 25 évet kívánok nektek! Maradok továbbra is hűséges olvasótok! Üdv,

POZSGAI ÁDÁM

Ui: Remélem, a magazin épségben megérkezik hozzátok és nem veszitek tolakodásnak a levelemet."

***Ugyan, dehogy vesszük, sőt megtisztelsz vele – különösen most, amikor a lapzártai hajrá éjszakáján derül ki, hogy Chris elfelejtett elég levelet tenni a Levrovba (ezért is én válaszolok neked, remélem, nem bánod). Az igazat megvallva durva volt kézbe venni ezt a magazint, hiszen még nekem, Chochónak is régi; én 2001 októberében kezdtem olvasni a Gurut, több mit két évvel ennek a '99 márciusi számnak a megjelenése után. Ami engem a legjobban ledöbbentett, az az, hogy milyen vizuális elemekkel és írói stílussal dolgoztak a srácok akkoriban. 2017-ben kézbe véve egy régi Gurut szembetűnő az a közvetlenség és lelkesedés, ami az oldalakról árad, és ami nagyon jól jellemezte azt az időszakot. Még nem nagyon volt internet, a gamerek csak mindenféle rendezvényeken találkozhattak egymással, na meg a suliban, szünetben tárgyalhatták ki, mi jót olvastak a Guruban – mert ugye ez a magazin és a többi hasonló kiadvány voltak az egyedüli információforrások. Én egyébként először egy ingyenes, a suliban osztogatott újságban találkoztam videojátékokról szóló cikkekkel: a Pesti Est Junior (már megszűnt) foglalt magába egy beszédes „Játék" című rovatot, amit egy akkori gurus, Gulyás Péter írt. Ő soha nem tudta meg, milyen nagy hatással volt rám, pedig ma már látszik, mit tett: rászabadított engem a világra!
Na de szóval köszönjük, hogy ennyire kitartón olvasol bennünket, és kérünk, hogy maradj velünk az elkövetkezendő 25 évre is!***



TROPICO 6

Egzotikus szigetek, üdülőparadicsom, egy kevéske diktatúra. Ha azt mondjuk, hogy El Presidente, akkor már mindenki tudja, hogy miről van szó. Te nem tudod? Akkor legközelebb is tarts velünk és okulj.

FORTNITE

Kicsit Left 4 Dead, kicsit erődépítős taktikai akciójáték, kicsit pedig túlélős, gyűjtögetős kooperáció. Az Epic Games és People Can Fly új játéka mindent tud, amire ugrik a közönség, így kimondottan várjuk.

FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

A Final Fantasy-szériát soha nem lehet megunni, jól tudja ezt a kiadó is, ezért a sok-sok felújított epizód után újabb epizódot porol le. A XII ráadásul idén éppen tíz éves az európai megjelenés szerint.

CHILDREN OF ZODIARCS

A klasszikus taktikai szerepjátékok és a kártyajátékok világát mesés és kimondottan szerethető külső társaságában keverő program érdekes próbálkozásnak tűnik. A Square Enix tudja, mitől döglik az RPG-rajongó.

AVEN COLONY

A Team17-nek bedolgozó Motership Entertainment játékát már korai hozzáférésű verziójában is kipróbáltuk, wilson akkor pozitívan látta a jövőt. Az Aven Colony egy kolonizálós stratégiai játék, ami viszonylag összetett módon mutatja meg, mi várna ránk, ha idegen planéták benépesítésére vállalkoznánk. Rendbe kell tenni az aktuális állapotokat (levegő és föld finomítása), meg kell küzdeni a helyi élővilággal, ami természetesen nem mindig könnyű feladat.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

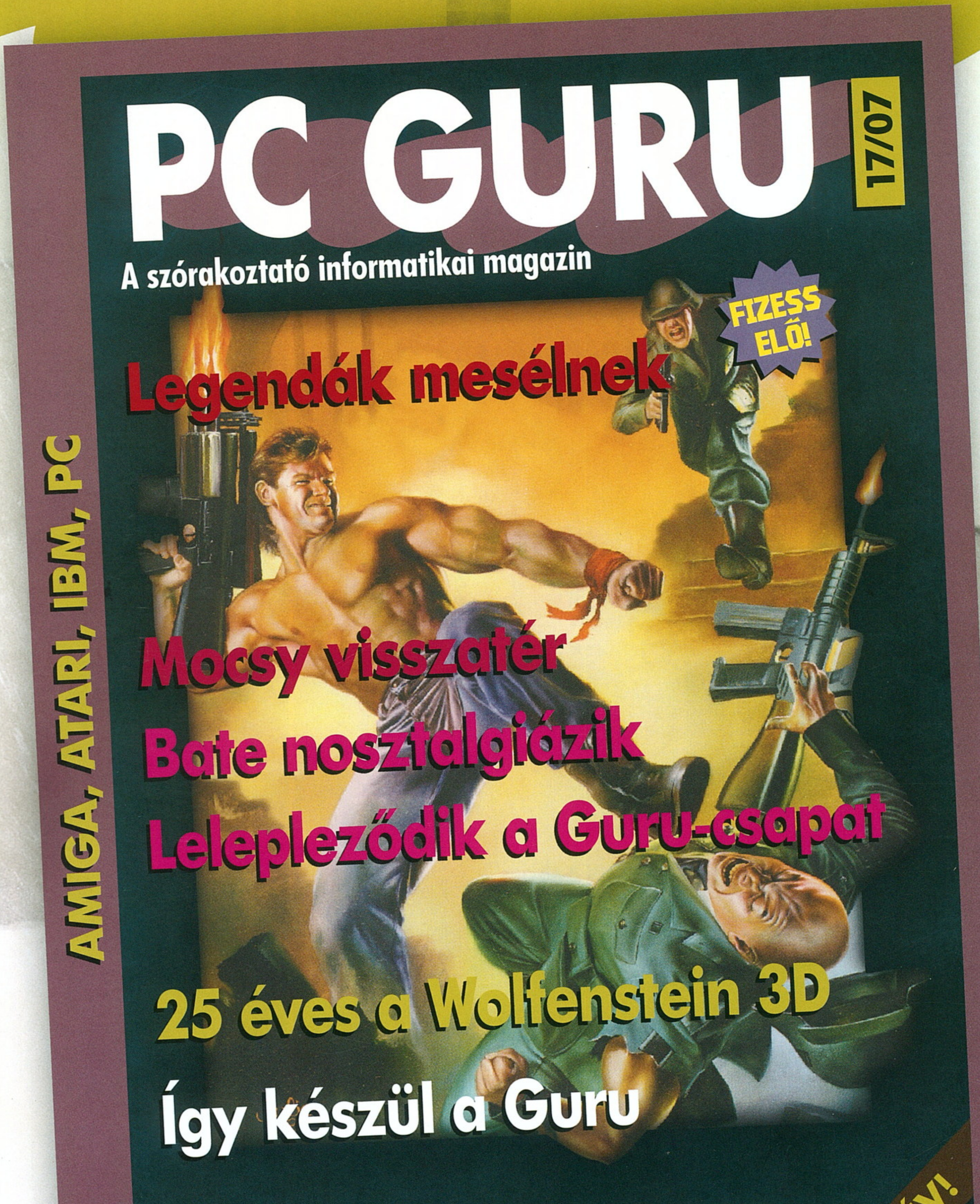
AUGUSZTUS 17-ÉN

JELENIK MEG

KORÁBBI PC GURU MAGAZINOK MÁR 600 FT-TÓL A PC GURU WEBSHOPBAN.

shop.pcguru.hu

25 ÉVES JUBILEUMI SZÁM



Extra tartalom az újságban!